MICRO Manía

Año III · N 27 Sólo para adictos 350 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla, 335 ptas.

SPECTRUM-AMSTRAD

INTO THE EAGLES NEST

Todas las claves para entrar en el Nido del Aguila

SPECTRUM-AMSTRAD

ZYNAPS

Pokes para un 'clásico arcade'

SPECTRUM-AMSTRAD

KINETIK

Guía y mapa para llegar al final

SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE-MSX

ARMY MOVES

Mapa y comic con la solución del juego

SPECTRUM AMSTRAD

HYDROFOOL

Te descubrimos los secretos de un fabuloso mundo submarino en tres dimensiones

HOBBY PRESS

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Maquetación
Berta Fernández

Redacción
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores
Abel Ruiz
Luis Jorge García
Jaime Cifuentes
Andrés de la Fuente
Javier Guerrero
Francisco Verdú
Pedro José Rodríguez
Ángel Andrés
José González

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
Manuel Barco
José Luis Angel García

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Fernando Gómez-Centurión

Jefe de Administración
Raquel Jiménez

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Marketing
Emiliano Juárez

Suscripciones
Tel. 734 65 00

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
LERNER

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

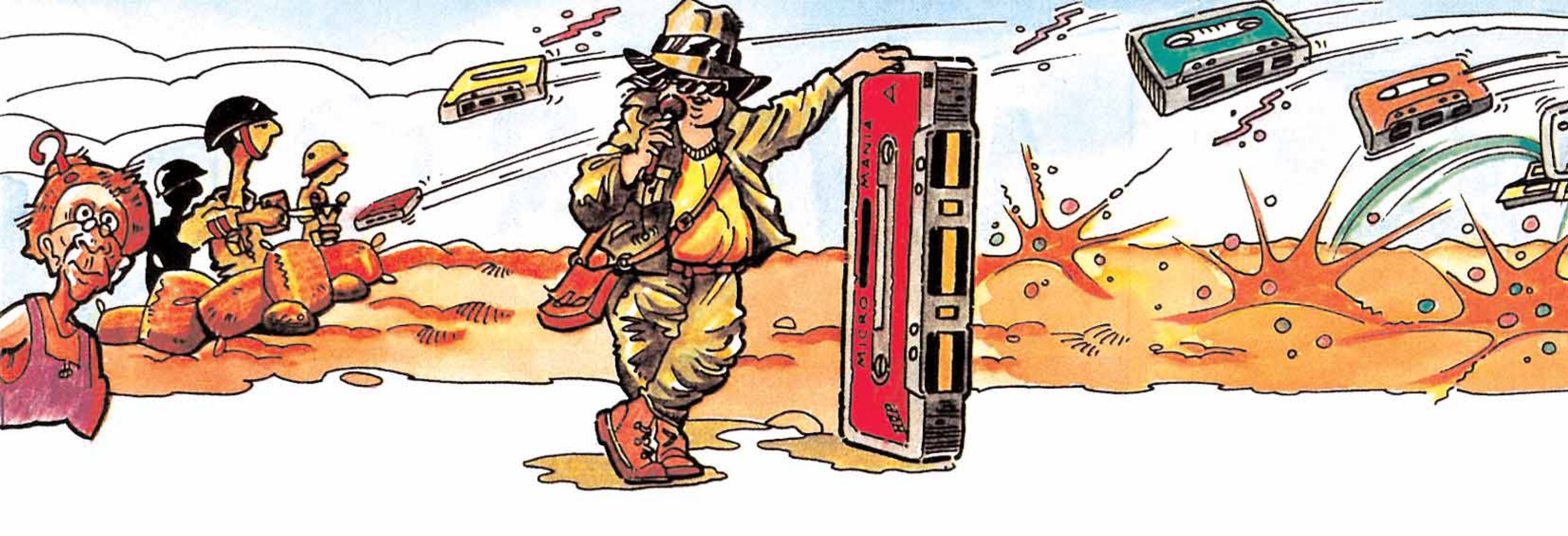
Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).



AÑO III. N.º 27. Septiembre 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)



Después de una larga espera y de un año más próspero en versiones que en realizaciones originales, Dinamic vuelve a escena. Y lo ha hecho en primer lugar con el más ansiado y esperado juego de baloncesto de la reciente historia del software; por supuesto, estamos refiriéndonos a **Fernando Martín**.

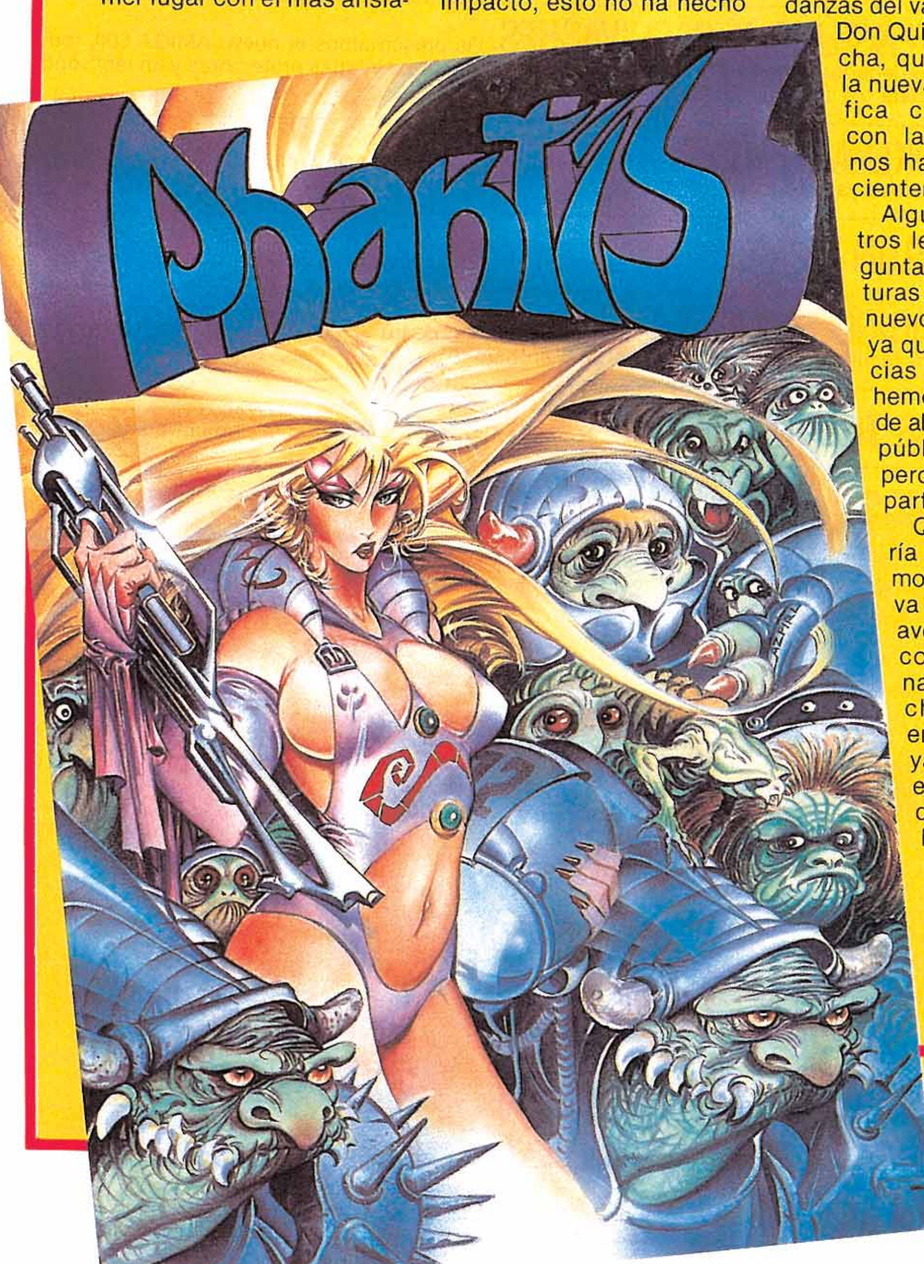
Sin embargo, a pesar del impacto, esto no ha hecho más que empezar y casi sin haber tenido tiempo para asimilar los diabólicos ganchos sobre la canasta de Fernandito, nos hemos visto sorprendidos por las andanzas del valeroso hidalgo Don Quijote de la Mancha, que así se llama la nueva aventura gráfica conversacional con la que Dinamic nos ha deleitado recientemente.

Algunos de nuestros lectores se preguntarán a estas alturas qué hay de nuevo en todo esto, ya que las dos noticias a las que nos hemos referido son de absoluto dominio público. Es cierto, pero vayamos por partes.

Qué os parecería si os contáramos que esta nueva moda de las aventuras gráfico-conversacionales no ha hecho más que empezar, y que ya está previsto el lanzamiento de nuevos títulos basados en una trilogía. Podemos incluso afinar mucho más aún y contaros que el primer juego llevará el nombre de **La diosa Cozumel** y que los tres están basados en una serie de leyendas que reciben el nombre de CI-U-THAM. Pero aquí no acaba la cosa, nos han llegado rumores de que está preparando también una nueva serie de aventuras de corte sarcástico, parodiando a otra famosa trilogía, La Guerra de las Galaxias. Con la diferencia de que en esta ocasión nos estaríamos refiriendo a títulos como **La Galaxia de las Guerras** o **El Imperio Contra Paca**.

¿Verdad que esto se va poniendo bien? Pues todavía hay muchas cosas que no sabéis. Por ejemplo que, después de casi un año de larga espera, está a punto de aparecer **Freddy Hardest**, que lo hará para Spectrum, Amstrad, MSX y Commodore de forma simultánea. Costumbre ésta que, según los directivos de Dinamic, va a implantarse en la compañía a partir de ya mismo.

El que sí está prácticamente terminado es **«Phantis»**, un juego estelar con personaje femenino superexuberante y deliciosamente bélico. Para más señas, se trata de la novia del protagonista de «Nonamed», que tiene la difícil misión de rescatar a su amoroso caballero, prisionero de enemigos sin escrúpulos y monstruos semiprehistóri-



LO NUEVO



Actualidad

cos, a través de lagos milenarios y cuevas plagadas de molestos bichos.

Otra novedad importante es **Navy Moves**, la continuación de ARMY «Moves», cuyo lanzamiento aproximado se prevé para finales de año y sólo para Spectrum y Amstrad. El programa cambia en esta ocasión los helicópteros y jeeps por sofisticados submarinos.

Por lo que se refiere a las actividades deportivas de Dinamic, las modas se declinan por la **Pelota Vasca**, un tema original, con un buen desarrollo, que hará las delicias de un gran número de aficionados a este deporte y de otros que, estamos seguros, lo van a ser a partir de ahora.

Hasta aquí, hemos hablado de lo que podríamos denominar como lanzamientos inmediatos, pero existen algunos proyectos futuros muy interesantes. Es el caso de «Hyper Age», que ha sido programado por un brillante joven de 15 años. Este juego probablemente podría llamarse finalmente **Gemini.** Otro, con dos posibles nombres, es Space Ace un arcade con triple scrool cuyos gráficos están siendo desarrollados por un prestigioso miembro de la familia Dinamic, Nacho. Podría salir al mercado también con el nombre de **Masacron.**

Uno de los proyectos más originales es, sin duda, «Level Last Dauw 0», que está basado en un curioso superhéroe que vive en las profundidades subterráneas en un mundo bajo la capa terrestre. La peculiaridad del personaje radica en el hecho de que puede crecer o decrecer a voluntad, siendo ésta su principal arma, para poder ir avanzando en el juego.

Todos estos títulos podrían estar en el mercado para Navidades, junto con tres de los juegos más esperados de la compañía **Lorna, Vega Solaris** y **After The World.** El primero de ellos está basado como ya recordaréis en el popular personaje del dibujante Alfonso Azpiri y está siendo programado por el autor de **Rocky** y **West Bank.**

Finalmente, podemos citar otros títulos importantes como **Sigfrido Zenegue, Megacorp** y **Alambra Tales,** todos ellos podrían estar en cualquier momento a la vuelta de la esquina, por eso no depende ya de nosotros, son los señores de Dinamic los que tienen la última palabra.

DE DINAMIC



UN PAR DE BUENAS RAZONES

Parece ser que una importante cadena de establecimientos ingleses, ha tenido más de un par de «buenas razones», para sepultar la impresionante delantera de la protagonista del juego Game Over de Dinamic. A simple vista puede apreciarse cómo quedó la buena señora en la carátula que aparece en una revista inglesa, tras la arrasadora actuación de la «censura». No pretendemos aquí cuestionar la moralidad inglesa, entre otras cosas porque más que nosotros, deberían ser ellos los que se replanteen su forma de actuar, aunque comienza a ser preocupante esta exhaltada postura, desde aquí nos limitamos a reseñarlo.

DINAMIC

TANK

Los usuarios de Spectrum, Commodore y Amstrad podrán tomar parte dentro de muy poco en una supuesta guerra mundial con este nuevo programa de Ocean. Su nombre es Tank y como es fácilmente deducible es un arcade de acción en el que se combinan a partes iguales habilidad y puntería.



TRIO HIT PAK

MÁS por MENOS

La bajada en España del precio del software también se está dejando sentir en Inglaterra. Allí, siempre tan originales, han decidido emplear un método diferente; en lugar de bajar radicalmente el coste de cada programa han optado por lanzar, en un mismo paquete, tres programas al precio de uno. La popular compañía Elite utilizará esta fórmula en el lanzamiento, ahí está el interés de la noticia, de tres novedades. Los títulos que aparecerán simultáneamente para Spectrum y Amstrad serán: la segunda parte del **Airwolf, Great Gurians**, un juego de lucha de gráficos de gran tamaño y **3DC**, una videoaventura ambientada en las profundidades marinas. Los usuarios de Commodore podrán también aprovecharse del precio de lanzamiento, pero en él se ha sustituido 3DC por **Cataball**, un clásico arcade que se desarrolla en el Oeste.

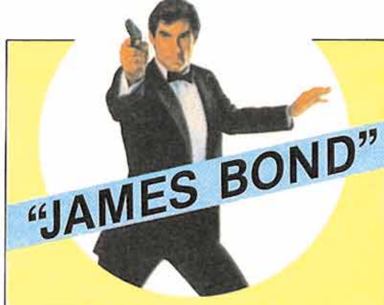


THE FINAL MATRIX



Este sugestivo título, además de ser el nombre de una prisión galáctica de alta seguridad, corresponde al último programa de la compañía Gremlin Graphics. En él nos convertiremos en un héroe encargado de hacer prisioneros al malvado de turno y a sus secuaces. Está prevista su aparición en las versiones de Amstrad y Spectrum dentro de pocos días. Seguiremos informando.

"JAMES BOND"



The Living Daylights es el título de la próxima película basada en las aventuras del archiconocido agente 007 y para no perder las buenas costumbres el nombre de un nuevo juego que trasladará la acción de la pantalla grande a nuestros monitores.

La artífice del invento es la compañía inglesa Domark que parte con la garantía de un argumento original y un protagonista de fama mundial. Sólo nos resta esperar que el proyecto sea una realidad.

HEWSON: UN SÍ ROTUNDO AL ARCADE

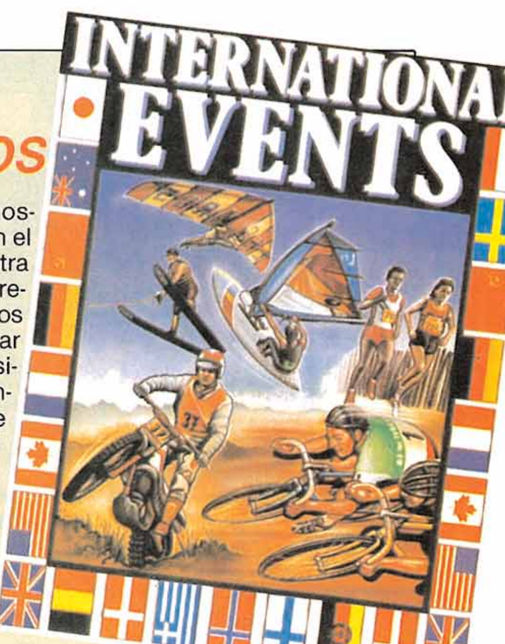
Los últimos lanzamientos de la prolífica compañía Hewson Consultants han tenido como nota común una elevada carga adictiva. Programas como Gunrunner o Zynaps han recurrido a los escenarios galácticos para ambientar trepidantes arcades donde nuestro principal objetivo es eliminar a un creciente número de enemigos.

Ahora gracias a ellos, Hewson parece haber dado con la clave del éxito, por ello, en su nuevo programa **Exolon** ha respetado estas características cuidando los más mínimos detalles en lo referente a gráficos. Exolon estará disponible dentro de muy pocos días, aunque suponemos que tardará todavía algún tiempo en llegar a España.

INDIANA JONES ATACA DE NUEVO

Comienza a convertirse en una constante adaptar los programas de la máquinas recreativas a los ordenadores. Ahora le ha tocado el turno a **Indiana Jones,** un personaje muy popular que hace algo menos de dos años que se incorporó al mundo del software de acción. U.S. Gold ha obtenido la licencia para la adaptación y el programa estará disponible dentro de pocos meses.

SIMULADORES PARA TODOS LOS GUSTOS



Muchos han sido los simuladores deportivos que han llegado a nuestros ordenadores, precisamente por eso cada nuevo programa tiende a incorporar aspectos más novedosos. La compañía Anco lanzará, dentro de pocos días, un título en esta línea que cuenta además con la particularidad de incluir seis acontecimientos deportivos diferentes que tienen como nota común su originalidad. Así podremos tomar parte en carreras pedestres, controlar un ala delta, demostrar nuestra habilidad en el windsurf arriesgar nuestra frágil estructura en carreras de obstáculos a lomos de una moto o demostrar nuestra buena forma física en un velódromo controlando una bicicleta de carreras. **International events** estará disponible simultáneamente para Spectrum y Amstrad. Los usuarios de Commodore y MSX no han tenido suerte esta vez.





STARFOX

Después de muchas guerras, los ocho planetas del sistema Hyturiano, han firmado la paz. Para sellar el pacto, han construido un muro cúbico de antimateria, pero algo o alguien lo ha traspasado.
Sólo hay una nave capaz de repeler la agresión: el "STARFOX"; la salvación del sistema está en tus manos.

C-64, Spectrum, Amstrad



BRIDE OF FRANKENSTEIN

Es medianoche, fuera, una terrible tormenta rasga la oscuridad. Estás completamente sólo en el castillo de Frankenstein. Tu tarea es revivirle, y... mientras buscas sus pulmones, corazón, cerebro, etc. entre las habitaciones, pasillos, criptas, laboratorios y cementerio, ¿Quién sabe, con qué sorpresas te puedes encontrar?...

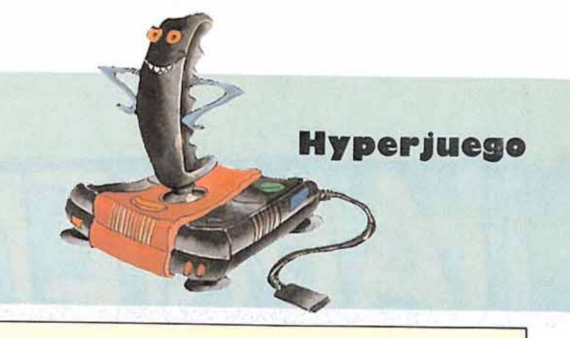
C-64, Spectrum, Amstrad



TRIAXOS

Triaxos es el modelo más perfecto de prisión de alta seguridad. Tiene 30 minutos para sacar vivo al prisionero, pero ten en cuenta que... localizarlo en una de las 64 habitaciones del cubo-prisión, sobre todo cuando giran sus caras, te va a ser bastante difícil, y si a esto le añades una legión de implacables guardianes, tu misión puede convertirse en un infierno.

C-64, Spectrum, Amstrad



Megajuego

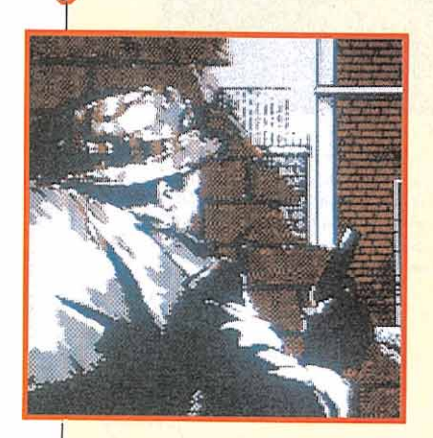
Hyperjuego

Prohibition

Amstrad
Infogrames

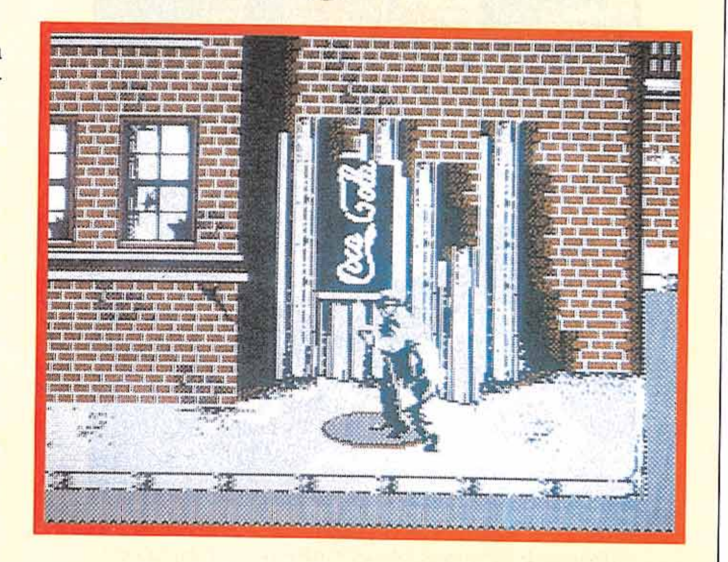
Adicción:	10
Gráficos:	9
Originalidad:	8

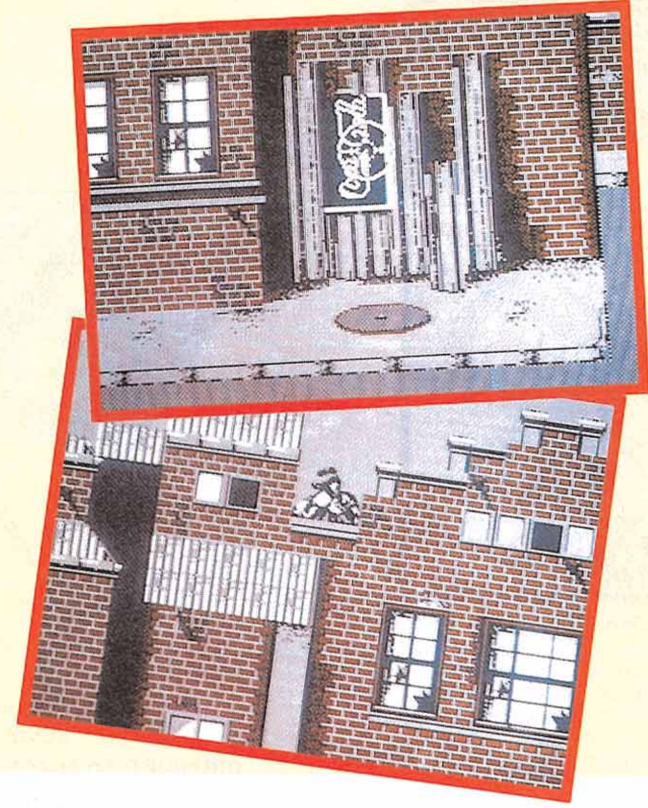
La compañía francesa Infogrames despuntó hace ya algún tiempo al crear un nuevo tipo de aventuras gráfico conversacionales introduciendo en ellas el manejo a través de iconos. Tras Inheritance y Affair en Veracruz comienza una nueva andadura con un programa distinto en la más pura línea arcade de habilidad, con una carga adictiva que, aunque os parezca increíble, supera a los más efectistas programas de marcianos, revolucionando en muchos aspectos cualquier programa conocido. Como nota anecdótica debemos reseñar que sus programadores han tenido el detalle de presentar el menú central en varios idiomas, incluyendo el castellano.



Nuestro objetivo es guiar un punto de mira en las calles de una ciudad plagada de gangsters y fugitivos de las más variadas especies que aparecen de los lugares más insospechados. Ventanas, áticos, alcantarillas o puertas son sus lugares preferidos, pero tampoco olvidan azoteas, muros o escondrijos cuando deciden jugarnos una mala pasada. El planteamiento como veis es muy sencillo pero la combinación de determinados elementos, como tiempo limitado y la localización indeterminada de los enemigos, hacen de él un programa verdaderamente desquiciante.

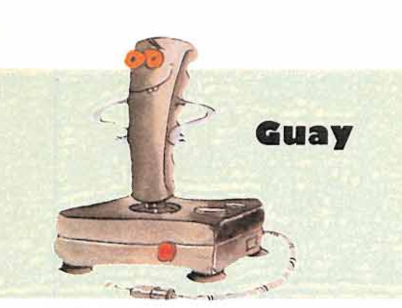
Sus programadores, imaginamos que con la intención de ayudar, han introducido un tratamiento diferente del tiempo; dependiendo de si nuestros enemigos están más cerca o más lejos tendremos mayor o menor tiempo, pero como regla general será de al menos tres segundos. También podremos guiarnos por una flecha que aparece en un extremo de la pantalla que indica si nuestros contrincantes están a la derecha o a la izquierda, aunque en algunas ocasiones tarda en aparecer más de lo previsto haciéndonos perder preciosos segundos.





Otro de los detalles originales del juego es incluir una pantalla paralela a la que se accede desde el teclado en la que se representa el tiempo, la puntuación en dólares y la imagen digitalizada del protagonista. Habéis leído bien los gráficos de todo el programa, están digitalizados consiguiendo una gran resolución en MODE 1.

Prohibition es un programa espectacular en todos los sentidos, gráficamente es sensacional, la velocidad del punto de mira es elevadísima y la adicción conseguida roza los límites de lo increíble, aunque sólo tiene un pequeño inconveniente: para jugar más de media hora es aconsejable ir reservando una cama en el psiquiátrico más cercano porque sin duda acabaremos de cabeza en él.



Guay



Ramplón



Bodrio

Don Quijote de la Mancha

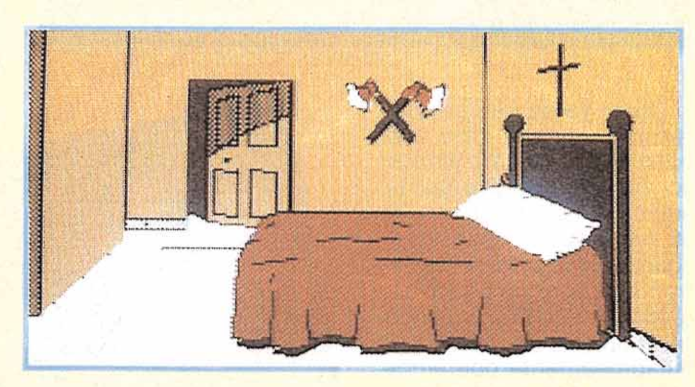
Spectrum, Amstrad
Dinamic

Adicción:	7
Gráficos:	9
Originalidad:	8



Confesamos, aunque nos pese, que hemos estado a punto de comenzar este comentario con una frase que dice algo así como: En un lugar... No temáis, hemos sabido contenernos a tiempo, pero hay que reconocer que un programa basado en el popular libro de Cervantes no merece menos que un principio histórico. Sin embargo, para poder situarnos en el mismo nivel de originalidad que caracteriza al programa comenzamos como muy pocas veces, afirmando que Don Quijote de la Mancha es ante todo un programa original.

Ésta reside tanto en los aspectos que detallaremos más adelante como en el planteamiento del juego. Don Quijote es un programa gráfico-conversacional en la línea de Arquímedes XXI con espectaculares gráficos y un argumento interesante que consta de dos partes, accediendo sólo a la segunda con el código que obtendremos al resolver la primera.

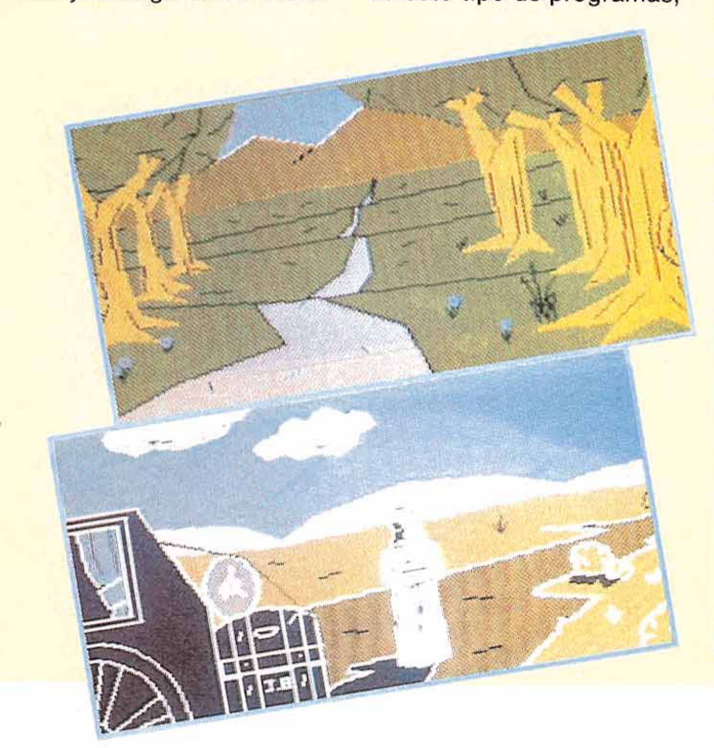


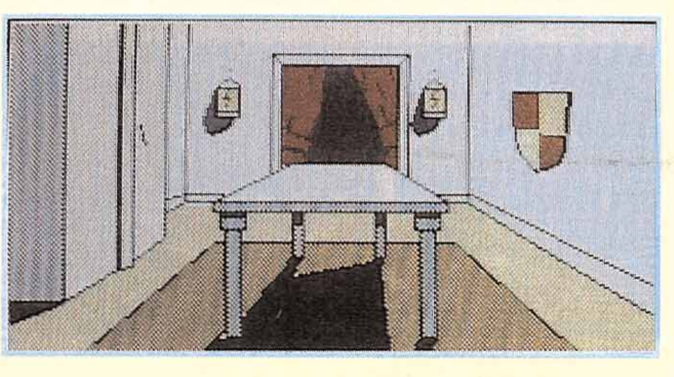
Las malas lenguas cuentan que los grandes jugadores de aventuras conversacionales no consideran importante el aspecto gráfico de este tipo de programas; por eso Dinamic ha introducido una opción a la que se accede en cualquier momento del juego que permite eliminar los gráficos a quienes los consideren superfluos.

El juego está basado en las hazañas del hidalgo Don Quijote y su fiel escudero Sancho para conseguir el amor de Dulcinea. Aunque se han respetado algunos de los hechos que se narran en el libro, sin embargo se han modificado otros, ya que de lo contrario resolver la aventura sería demasiado sencillo.

Como todo buen programa conversacional que se precie admite un amplio vocabulario que abarca frases complejas formadas por verbos, sustantivos, artículos, adverbios y preposiciones e incluso entenderá acciones consecutivas separadas por signos de puntuación. Un aspecto a tener en cuenta es que en algunas ocasiones será preciso incluir adverbios para obtener el resultado deseado, respondiendo en otras ocasiones a acciones comunes a la mayoría de los programas conversacionales en lengua inglesa como cargar y salvar el juego en un momento determinado, mirar o hacer un inventario y abortar así como la imprescindible «ayuda», que como pista no está nada mal.

Don Quijote de la Mancha nace con la garantía de calidad del sello Dinamic, con el fin de intentar crear nuevos adictos a un tipo de programas poco populares en España, superando ahora la dificultad añadida del lenguaje, que caracteriza a otros programas que llegan de más allá de nuestras fronteras.





Leviathan

Amstrad
English Software

Adicción:	8
Gráficos:	9
Originalidad:	7



Por el momento y mientras algún programador no tenga una brillante idea que revolucione el mundo del arcade, los clásicos programas de marcianos ocupan el primer lugar en lo que a adicción se refiere. Leviathan respeta el argumento de los más tradicionales títulos, pero la sabia combinación de todos los elementos que conforman el juego hacen de él un programa sensacional.

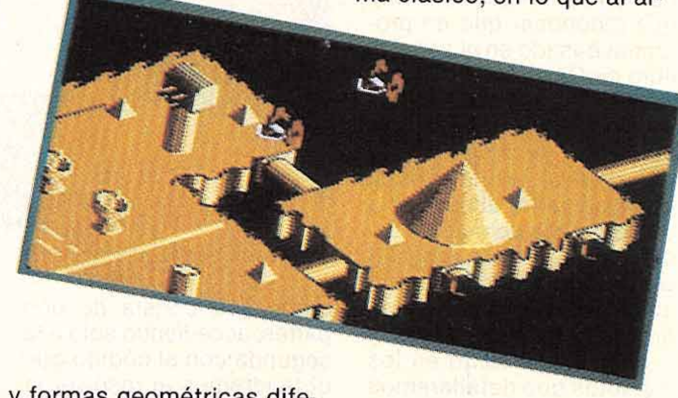
Nuestro objetivo es localizar y destruir las naves enemigas en los tres sectores de que consta el planeta que ambienta este arcade. Pilotando una sofisticada nave, que gracias a los avances de la técnica es capaz de realizar todo tipo de movimientos, recorreremos las tres zonas haciendo buen uso de nuestro ilimitado armamento. Leviathan introduce como novedad la posibilidad de cargar de forma independiente los tres escenarios del juego; de esta forma, los jugadores más impacientes podrán conocer cada fase sin necesidad de superarlas progresivamente.

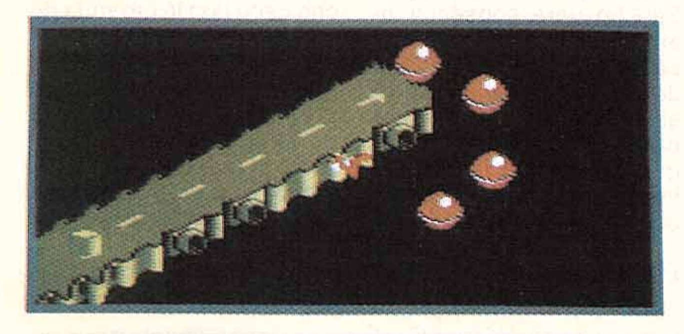


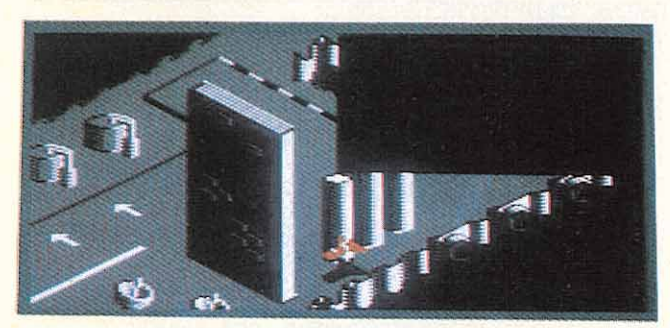
Como ya os hemos adelantado, nuestra nave dispone de armamento ilimitado, pero para aumentar la emoción, éste no os servirá de nada si no reponemos, cuando sea necesario, nuestro fuel. La forma de conseguirlo es la tradicional, aterrizar en el lugar indicado y milagrosamente podremos continuar con nuestra tarea de «desinfección» de la galaxia. Tal vez, os preguntéis por qué hemos escogido la palabra desinfección para definir a nuestros enemigos; la respuesta es sencilla, nos enfrentaremos a una terrible plaga de naves y formas geométricas diferenciadas, con una sola nota común: su insistencia en bloquearnos el paso.

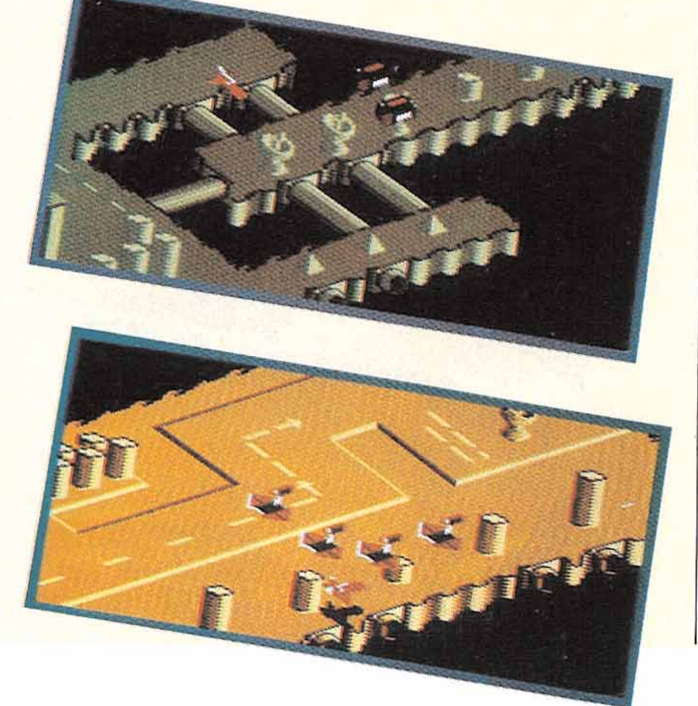
El scroll diagonal en el que se desarrolla la acción, semejante al conseguido en la primera fase de Sigma 7, pero con una mejor perspectiva, permite observar los movimientos de nuestra nave, que gira sobre sí misma o cambia de dirección sin el más mínimo esfuerzo. Los gráficos alcanzan en este programa de English Software una calidad excepcional, contando cada zona con gráficos diferentes, que dan su propia personalidad a cada fase. Leviathan está también disponible en las versiones de Spectrum y Commodore.

Estamos ante un programa clásico, en lo que al argumento se refiere, con un tratamiento gráfico sensacional y la acción imprescindible que hace de nuestro ordenador un perfecto compañero de aventuras.



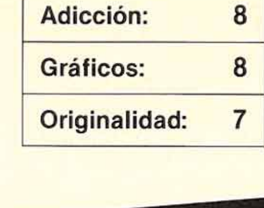






Slap Fight

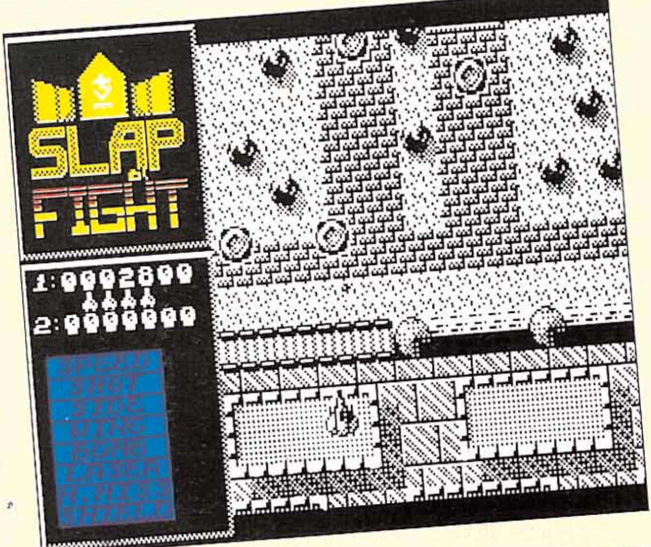
Spectrum, Amstrad, Commodore
Imagine



Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	7



No es este el momento de detallar las diferencias entre las máquinas recreativas y nuestros ordenadores, entre otras cosas porque éstas son obvias pero, sin embargo, si es interesante resaltar que aunque la espectacularidad de las máquinas supera con creces la conseguida en los ordenadores, cualquier adaptación de los programas de las grandes máquinas tiene en general una buena acogida por múltiples factores. Entre ellos, además de evitar el desembolso económico que suponen las máquinas, facilita mucho las cosas conocer el argumento y el desarrollo de un juego.

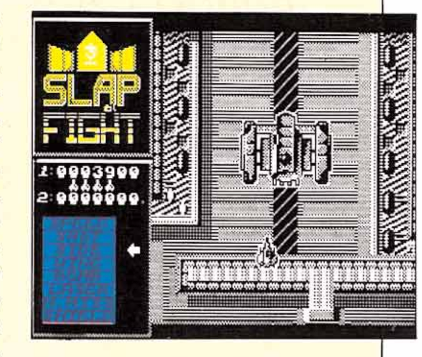




Éste es el caso de Slap Fight, un popular programa que nos traslada a un escenario galáctico donde estructuras metálicas conforman una ambientación perfecta. El objetivo del juego es recorrer las diferentes pantallas de que consta acribillando enemigos y consiguiendo al mismo tiempo considerables mejoras en nuestra nave. La acción se desarrolla en vertical destacando en él la sensación de perspectiva alcanzada y el scroll en todas las direcciones que caracteriza a nuestra pequeña nave. La pantalla está dividida en dos zonas, en la izquierda un panel nos informa de nuestra puntuación, el número de vidas y los elementos que hemos incorporado, mientras que en el resto de la pantalla se desarrolla la acción.

Como antes indicamos podremos conseguir considerables mejoras al eliminar a algunos de nuestros enemigos. Éstos dejarán como recuerdo unas pequeñas estrellas que nos permiten aumentar nuestra potencia sólo con pasar por encima. De esta forma podremos quintuplicar la velocidad, disparar desde los laterales de la nave, multiplicar el tamaño de la nave y reforzar nuestro armamento con bombas y misiles de gran alcance así como conseguir un escudo protector momentáneamente. Si queremos emplear la opción representada en el marcador sólo deberemos pulsar la barra espaciadora mientras que si queremos optar por otra ventaja diferente deberemos esperar a acumular las estrellas necesarias y repetir la operación anterior.

Todos los detalles de Slap Fight están orientados a aumentar el nivel de adicción, desde la progresiva aparición de enemigos a las mejoras introducidas, sin olvidar la posibilidad de conseguir nuevas naves al alcanzar determinada puntuación. Un programa especialmente recomendado para los profesionales del manejo del joystick.



Hard guy

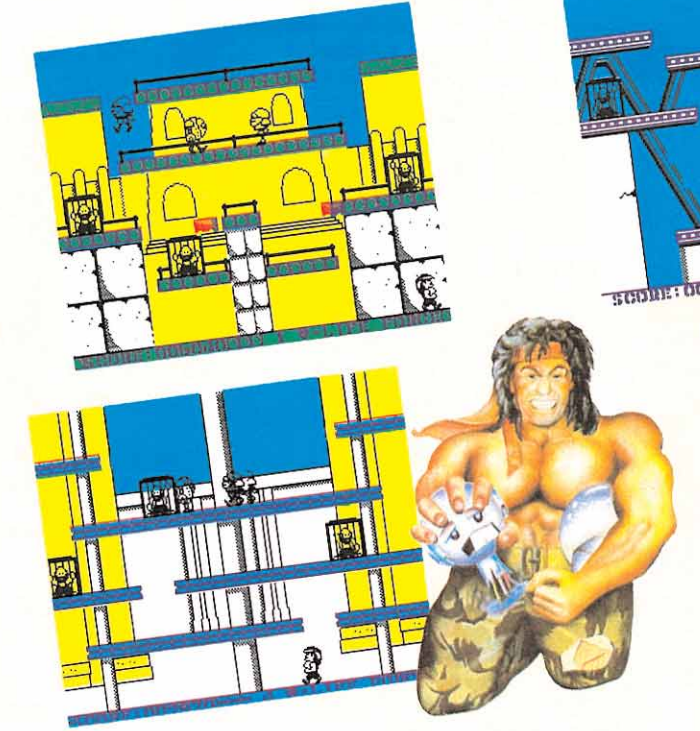
Spectrum
Advance Software

Adicción	8
Gráficos	7
Originalidad	7

Desde su más tierna infancia nuestro protagonista tenía una especial habilidad en la práctica de las artes marciales, por eso cuando con los años comprendió que este sano deporte no era una forma demasiado productiva de ganarse la vida, decidió enrolarse en las filas de los valientes veteranos de guerra.

Tras pasar algunos meses de duro entrenamiento, por fin tenía oportunidad de participar para liberar a los prisioneros que las fuerzas enemigas habían recluido en un antiguo castillo.

Para enfrentarse a tan peligrosa misión contaba con su habilidad natural en el arte de las patadas y con un sofisticado armamento que encontraría en el recorrido. Podría emplear desde granadas a disparos continuos en todas direcciones. Las fuerzas enemigas complicarían la tarea, pero su ambición de puntos era mayor que cualquier empeño de sus contrincantes por impedirle rescatar a los rehenes.



Hard guy es un adictivo arcade con el nivel de dificultad justo para mantenernos frente a la pantalla del ordenador mucho tiempo practicando el sano vicio de acumular puntos.

Kat Trap

Amstrad
Streetwise

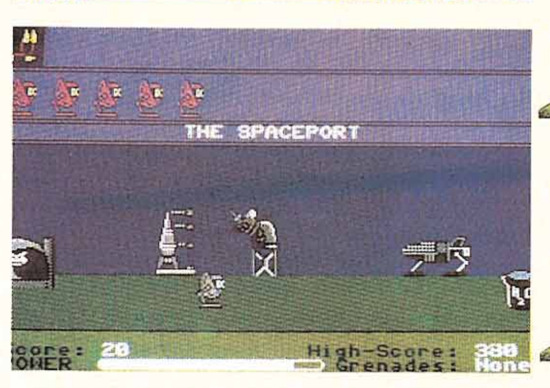
Adicción	6
Gráficos	8
Originalidad	7



No podéis imaginar cuál fue la expresión de los rostros de la redacción en pleno cuando en la pantalla de nuestro monitor apareció el personajillo protagonista de este invento. El ser, más bien extraño, que según descubrimos más tarde que pertenecía a una sofisticada serie de androides de combate, tenía un aspecto bastante semejante a un huevo con patas. Tras unos segundos de lógica recuperación nos lanzamos a la aventura. Nuestra misión era salvar la tierra de la colonización de unos alienígenas despistados. ¿Original, no? Para llevar a cabo esta arriesgada misión, previamente deberíamos desactivar el ordenador de combate que nuestros aliens preferidos habían instalado para controlar a sus secuaces y rescatar a un desafortunado compañero, conocido con el sobrenombre de Hércules, el magnífico, que de magnífico no tenía más que el nombre, ya que se ha dejado capturar. Cuando localizáramos el ordenador, comprobaríamos como destruirlo no era tan sencillo. Antes de acceder a éste debíamos desconectar una reja de seguridad recargada con impulsos eléctricos. Para ello activaríamos un dispositivo y su correspondiente conmutador, y si en ese punto coincidía con un impulso eléctrico sería destruido. Dispodríamos de un minuto para destruir quince impulsos, si era así, nuestra misión habrá concluido con éxito.

Kat Trap es un original título, que partiendo de un argumento tradicional incorpora novedosos detalles.





ONE WAY SOFTWARE

TIENDA: MONTERA, 32 - 2º 2 (91) 521 67 99. 28013 MADRID

SPECTRUM	P.V.P.
FIGHTING WARRIOR	450
SGRIZAM	450
NOMAD	450
PROFANATION	450
CAULDRON II	450
WEST BANK	450
CRITICAL MASS	450
EQUINOX	450
COBRAS ARC	450
RAMON RODRIGUEZ	450
BRUCE LEE	450
FROST BYTE	450
OLE TORO	450
CAMELOT WARRIOR	450
SABOTEUR	450
STAINLESS STEEL	450
DUMMY RUN	450
LAS TRES LUCES DE	450
GLAURUNG	450
ROCKY	450
POLE POSITION	450
THREE WEEKS IN THE	450
PARADISE	450
RAID OVER MOSCOW	450
SPY HUNTER	450
BUMP SET	499
SPEED KING II	499
FORMULA I	499
FUTURE GAMES	499
X CEL	499
TRAILBLAZER	500
HYPERSPORTS	500
GHOSTBUSTERS	500
MISION IMPOSIBLE	500
GALVAN	500
CYCLONE	500
FAT WORM	500
PHANTOMAS	500
MAILSTROM	500
BOUNTY BOB	500
YIE AR KUNG-FU	500
KNIGHTLORE	500
PING PONG	500
SOUTHERN BELLE	500
KUNG FU MASTER	500
HARDBALL	500
STREET HAWK	500
FUTURE NIGHT	500
PYRACURSE	500
SABRE WULF	500
WINTER SPORT	500
RIDDLER'S DEN	500
HACKER	500
TRANSMUTER	550
AGENT X	550
I BALL	550
GHOST HUNTER	550
MILK RACER	550
TERRA COGNITA	550
SUPER ROBIN HOOD	550
SNOOKER	550
WHITE HEAD	550
STAR RUNNER	550
BMX SIMULATOR	550
MASTER CHESS	699
LA VENGANZA	699
180	699
STAR FIREBIRDS	699
NINJA MASTER	699
CUERPO HUMANO	700
FRANKIE GOES TO	700
HOLLYWOOD	875
ARMY MOVES	875
FERNANDO MARTIN	875
GAME OVER	875
TERRA KRESTA	875
DONKEY KONG	875
CORTOCIRCUITO	875
AVENGER	875
NIGHTMARE RALLY	875
SUPER SOCCER	875
W. S. BASKETBALL	875
MASTERS DEL UNIVERSO	875
GREAT ESCAPE	875
WAY OF THE TIGER	875
FIST II	875
SHAO LIN'S ROAD	875
ASTERIX	875
FAIRLIGHT II	875
URIDIUM	875
GAUNTLET	875
INFILTRATOR	875
BREAKTHRU	875
SUPER CYCLE	875
DEEP STRIKE	875
COBRA	875
DUSTIN	875
GOONIES	875
ARQUIMEDES XXI	875
WINTER GAMES	875
NONAMED	875
XEVIOUS	875
SHADOW SKIMMER	875
RESCUE ON FRACTALUS	875
EXPRESS RAIDER	875
STRIKE FORCE COBRA	875
AUF WIEDERSEHEN MONTY	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
SIGMA 7	875
BUBBLER	875
BAZOOKA BILL	875
SAILING	875
RANA RAMA	875
ALIENS	875
DRAGON'S LAIR II	875
SLAP FIGHT	875
ARKANOID	875

SPECTUM	P.V.P.
HOWARD THE DUCK	875
KRAKOUT	875
EXPLORER	875
SABOTEUR II	875
HACKER II	875
DRAGON'S LAIR	875
STAR RAIDERS II	875
INSPECTOR GADGET	875
SAI COMBAT	875
UCHI-MATA	875
METROCROSS	875
HEADS OVER HEELS	875
DON QUIJOTE	875
SURVIVOR	875
ALTO VOLTAGE 007	875
TWO AND TWO	875
MARTIANOIDS	875
SPACE SHUTTLE	875
GUN RUNNER	875
EIDOLON	875
TARZAN	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
SPINDIZZY	875
SPIRITS	875
MERMAID MADNESS	875
MAG MAX	875
DANDY	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
ENDURO RACER	875
LEVIATHAN	875
ACE	875
MARIO BROS	875
SKY RUNNERS	875
TRAP	875
LIGHT FORCE	875
TRAP DOOR	875
BOMB JACK	875
BACK TO THE FUTURE	875
ZYTHUM	875
NOSFERATU	875
VIERNES 13	875
ORBIK	875
ROGUE TROOPER	875
SHOCKWAY RIDER	875
POPEYE	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
NIGHT GUNNER	875
COMMANDO	875
SPITFIRE 40	875
SUPERMAN	875
DYNAMITE DAN II	875
GLADIATOR	875
STARQUAKE	875
SNOOKER	875
KAT TRAP	875
HARD GUY	875
TERROR OF THE DEEP	875
FIGHTER PILOT	875
GHOST'N GOBBLINS	875
LIVINGSTONE, SUPONGO	975
LAST MISSION	975
COSA NOSTRA	975
HUNTER KILLER	995
CRASH SMASHES II (4 EXITOS)	995
COMBAT LYNX	995
ACROJET	1.200
ACE OF ACES	1.200
LEADERBOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
SPACE HARRIER	1.200
BOMB JACK II	1.200
TT RACER	1.200
1942	1.200
TOMAHAWK	1.200
HYDROFOOL	1.200
PAPER BOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SILENT SERVICE	1.200
CYRUS II	1.500
SIX PACK (+ DUET)	1.750
TRIVIAL	3.400

AMSTRAD	P.V.P.
HYPERSPORTS	450
YIE AR KUNG FU	450
PING PONG	450
CAMELOT WARRIOR	450
BATTLE OF THE PLANET	450
CAULDRON II	450
EQUINOX	450
DECATHLON	450
RAID OVER MOSCOW	450
TURBO SPIRIT	450
THREE WEEKS IN THE PARADISE	450
FROST BYTE	450
STAINLESS STEEL	450
WEST BANK	450
3 LUCES DE GLAURUNG	450
COBRAS ARC	450
EXPLODING FIST	450
OLE TORO	450
PROFANATION	450
SGRIZAN	450
BRUCE LEE	450
MATCH DAY	450
ZORRO	450
SPEED KING	499
STORM	499
FORMULA I	499
TERMINUS	499
NINJA	499
FIVE A SIDE (FUTBOL)	499
HYPERBOWL	499
MISION IMPOSIBLE	500
ALIEN HIGHWAY	500
TRAILBLAZER	500

AMSTRAD	P.V.P.
V	500
BOUNTY BOB	500
GALVAN	500
FUTURE KNIGHT	500
REVOLUTION	500
BEACH HEAD II	500
SOUTHERN BELLE	500
JACK THE NIPPER	500
WINTER SPORTS	500
HACKER	500
BARRY MACGUIGAN BOXING	500
GHOSTBUSTERS	550
BMX SIMULATOR	550
SNOOKER	550
GHOST HUNTER	550
ROBIN HOOD	550
GRAN PRIX	550
LA VENGANZA	699
NINJA MASTERS	699
180	699
COMUNIDADES	700
WORLD CUP CARNIVAL	700
FRANKIE	700
CUERPO HUMANO	700
GEOMETRIA DEL ESPACIO	700
WINTER GAMES	875
BREAK THRU	875
FERNANDO MARTIN	875
GREAT ESCAPE	875
DEEP STRIKE	875
GAME OVER	875
INFILTRATOR	875
GOONIES	875
COBRA	875
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
SHAO LIN'S ROAD	875
GAUNTLET	875
DRAGON'S LAIR	875
ARKANOID	875
SLAP FIGHT	875
RANA RAMA	875
MAG MAX	875
HEAD OVER HEELS	875
METROCROSS	875
SABOTEUR II	875
LEVIATHAN	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
WARLOCK	875
MARTIANOIDS	875
UCHI MATA	875
CRAY 5	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
TARZAN	875
MARIO BROS	875
SPIRITS	875
BUBBLER	875
007 ALTA TENSION	875
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR II	875
BOBBY BEARING	875
EXPRESS RAIDER	875
KRAKOUT	875
DONKEY KONG	875
SIGMA 7	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
XEVIOUS	875
DUSTIN	875
NONAMED	875
CORTOCIRCUITO	875
MERMAID MADNESS	875
ALIENS	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
HACKER II	875
BACK TO THE FUTURE	875
DANDY	875
EXPLORER	875
SAILING	875
HOWARD THE DUCK	875
ENDURO RACER	875
TWO ON TWO	875
SPINDIZZY	875
EIDOLON	875
STAR RAIDER II	875
COMMANDO	875
GHOST'N GOBBLINS	875
LIGHT FORCE	875
BOMB JACK	875
ACE	875
TAI BOXING	875
DYNAMITE DAN	875
SAI COMBAT	875
GLADIATOR	875
TERROR OF THE DEEP	875
KAT TRAP	875
ROGUE TROOPER	875
NOSFERATU	875
TRAP	875
SKY RUNNER	875
SNOOKER	875
STRIKE FORCE COBRA	875
STYRFE	875
VIERNES 13	875
FIGHTER PILOT	875
SUPERMAN	875
STARSTRIKE II	875
STARQUAKE	875
POPEYE	875
NIGHT GUNNER	875
TRAP DOOR	875
DAN DARE	925
INTERNATIONAL KARATE	925
ATLANTIC CHALLENGE	925
SHOGUN	925
HUNTER KILLER	975
DAM BUSTER	975

AMSTRAD	P.V.P.
LIVINGSTONE, SUPONGO	975
COSA NOSTRA	975
TENNIS 3D	995
BACTRON	995
M.G.T.	995
ZOX 2099	995
LAST MISSION	995
K.Y.A.	995
EL SECRETO DE LA TUMBA	995
BILLY	995
GRAND PRIX	995
SILENT SERVICE	1.200
ACROJET	1.200
LEADER BOAR	1.200
ACE OF ACES	1.200
BARBARIAN	1.200
SPACE HARRIER	1.200
SCOOBY DOO	1.200
IKARI WARRIOR	1.200
1942	1.200
BOMB JACK II	1.200
HYDROFOOL	1.200
PROHIBITION	1.200
(D) WORLD CUP CARNIVAL	1.500
SIX PACK	1.750
(D) LAST MISSION	1.950
(D) COSA NOSTRA	1.950
(D) LIVINGSTONE, SUPONGO	1.950
DISCO ERBE	2.250
DISCO PROEIN	2.250
DISCO ZAFIRO	2.250
TRIVIAL PURSUIT	3.400

COMMODORE	P.V.P.
DUMMY RUN	450
EXPLODING FIST	450
SABOTEUR	450
SPY HUNTER	450
CRITICAL MASS	450
FIVE A SIDE	499
NINJA	499
S.W.A.T.	499
SPEED KING	499
LAZER WHEEL	499
PANTHER	499
ASSAULT MACHINE	500
KARATE INTERNATIONAL	500
V	500
MISION IMPOSIBLE	500
LA LEY DEL OESTE	500
DRAGON SKULL	500
HARDBALL	500
ALLEYCAT	500
WARRIOR II	500
PING PONG	500
DESRT FOX	500
MIAMI VICE	500
KNIGHT GAMES	500
TOY BIZARRE	500
DECATHLON	500
RESCUE ON FRACTALUS	500
KORONIS RIFT	500
GHOTBUSTERS	500
BOXING	500
ROAD RACE	500
CLIFF HANGER	500
FALL GUY	500
RED MAX	550
HOLE IN HOLE	699
FLASH GORDON	699
180	699
MICRO RHYTHM	699
WARHAWK	699
WORLD CUP	700
WORLD GAMES	875
SUPER STAR PING PONG	875
SUPER CYCLE	875
DUBLE TAKE	875
SHORT CIRCUIT	875
SANXION	875
GAUNTLET	875
TERRA CRESTA	875
FIST II	875
BREAKTRHU	875
ASTERIX	875
COBRA	875
SHAO LIN'S ROAD	875
INFILTRATOR	875
TAG TEAM	875
THANATOS	875
LABYRINTH	875
ARMY MOVES	875
MASTER OF THE UNIVERSE	875
TARZAN	875
ALIEN	875
WEST BANK	875
DELTA	875
PHANTOMAS II	875
TITANIC	875
MAG MAX	875
GREAT ESCAPE	875
SPINDIZZY	875
XEVIOUS	875
HOWARD THE DUCK	875
MERMAID MADNES	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
PRODIGY	875
SAMURAI TRILOGY	875
BACK TO THE FUTURE	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
EIDOLON	875
HACKER II	875
DANDY	875
ARKANOID	875
TWO AND TWO	875
DRAGON'S LAIR II	875
RANA RAMA	875

COMMODORE	P.V.P.
KRAKOUT	875
SPACE SHUTTLE	875
EXPRESS RAIDER	875
SIGMA 7	875
SUPER HUEY II	875
DONKEY KONG	875
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	875
FIRE TRACK	875
STAR RAIDERS II	875
SAILING	875
EXPLORER	875
TRANSFORMER	875
ENDURO RACER	875
CHAMALEON	875
SPITFIRE 40	875
DON QUIJOTE	875
BOMB JACK	875
NOSFERATU	875
POPEYE	875
GHOST'N GOBBLINS	875
COMMANDO	875
STRIKE FORCE COBRA	875
SKY RUNNER	875
STARQUAKE	875
TRAP	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
SUPERMAN	875
LIGHT FORCE	875
LAVIATHAN	875
THAI BOXING	875
SHOCKWAY RIDER	875
ACE	875
TRAP DOOR	875
CORRECAMINOS	875
TERROR OF THE DEEP	875
MARIO BROS	875
DECEPTOR	875
SLAP FIGHT	875
METROCROSS	875
007 ALTA TENSION	875
DRAGON'S LAIR	875
Z	925
WHO DARES WIN II	925
PUB GAMES	925
BOMBO	925
ZAPP (4 EXITOS)	995
ACROJET	1.200
SILENT SERVICE	1.200
LEADERBOARD	1.200
BARBARIAN	1.200
ACE OF ACES	1.200
PAPER BOY	1.200
BOMB JACK II	1.200
SCOOBY DOO	1.200
1942	1.200
SPACE HARRIER	1.200
CYRUS II	1.500
DISCOS VARIOS	1.500
SIX PACK (+ DUET)	1.750
AZIMUTH	2.300
TRIVIAL	3.400

MSX	P.V.P.
SEA KING	450
BOUNDER	450
NIGHT SHADE	450
ALIEN 8	450
KNGHT LORE	450
GUNFRIGHT	450
VALKYR	450
JACK THE NIPPER	450
MAP GAME	450
JET SET WILLY II	450
SHOW JUMPER	450
SPEED KING	499
KNIGHT GHOST	499
FINDERS KEEPER	499
FORMULA I	499
JHONY COMOMOLO	499
JET BOMBER	500
PANEL PANIC	500
SNAKE IT	500
BOOM	500
MOONRIDER	500
EGGY	500
HOPPER	500
DRAW AND PAINT	500
ICE	500
MAZES UNLIMITED	500
PANIQUE	500
SMACK WACKER	500
ROBOT WARS	500
OH SHIT	500
VESTRON	500
FUZZFBALL	500
FOOT VOLLEY	500
MEANING OF LIFE	500
THE APEMAN	500
MAC ATTACK	500
EN RUTA	500
BIOLOGIA	500
RIOS DE ESPAÑA	500
SPACE RESCUE	500
SCENTIPEDE	500
OIL'S WELL	500
HEIST	500
SPACE BUSTERS	500
BEAMRIDER	500
MASTER OF THE LAMP	500
PASTFINDER	500
GHOSTBUSTER	550
VAMPIRE	550
FEUD	550
PRO-SNOOKER	550
TERMINUS	550
BMX	550
FLASH GORDON	699

MSX	P.V.P.
STORM	699
WINTER GAMES	875
FUTURE KNIGHT	875
FERNANDO MARTIN	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
DONKEY KONG	875
PROFANATION	875
GAUNTLET	875
LAS 3 LUCES DE GLAURUNG	875
KRAKOUT	875
ARMY MOVES	875
AVENGER	875
TRAILBLAZER	875
PENTAGRAM	875
BAT MAN	875
ARKANOID	875
COLT 36	875
HEAD OVER HEELS	875
UCHI MATA	875
DESOLATOR	875
BUBBLER	875
AUF WIDERSEHEN MONTY	875
CYBERUM	875
SURVIVOR	875
CAMELOT WARRIOR	875
NONAMED	875
GROG REVENGE	875
SPIRIT	875
PHANTOMAS 2	875
MARTIANOID	875
737 FLIGHT SIMULATOR	875
DECATHLON	875
PIT FALL II	875
RIVER RAID	875
HOWARD THE DUCK	875
HERO	875
SPACE SHUTTLE	875
WINTER EVENS	875
SNOOKER	875
SPITFIRE 40	875
DINAMITE DAN	875
STARQUAKE	875
3D KNOCK OUT	975
TURBO CHESS	975
LAZY JONES	975
MUTANT MONTY	975
CONGO	975
SUPER BOWL	975
WINTER OLIMPICS	975
EUROPEAN GAMES	975
SORCERY	975
WHO DARES WIN II	975
KIT ALINAMIENTO	975
JUMPIN JACK	975
STAR SEEKER	975
LIVINGSTONE, SUPONGO	975
INTERNATIONAL KARATE	975
RUNNER	995
COSA NOSTRA	995
MAZE MAX	995
LAST MISSION	995
DEMONIA	995
DAM BUSTERS	1.200
10TH FRAME	1.200
THE KNIGHT COMMANDER	2.300

VARIOS

COMPLEMENTOS SPECTRUM	P.V.P.
KEMPSTON	1.475
CENTRONICS + CABLE INDESCOMP	10.500
CENTRONICS 128	9.500
ESTABILIZADOR 9 V	2.500
FUENTE ALIMENTACIÓN 9 V	2.375
PHOENIX (NUEVA VERSIÓN)	6.200
TRANSTAPE	7.900
CABLE PORT DE EXPANSION	3.000

COMPLEMENTOS AMSTRAD	
MODULADOR MP2 (464, 664, 6128)	9.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (PHOTO)	26.900
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK (MHT)	2.600
CABLE AUDIO CASETTE 6128	1.300
CABLE CENTRONICS	3.500
CABLE SEGUNDA UNIDAD DISCO	2.200
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
CABLES PROLONGADORES 664, 6128	2.600

COMPLEMENTOS COMMODORE	
INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE	2.900
FUENTE ALIMENTACIÓN	7.900

ACCESORIOS VARIOS	
DISCO 5.25" DC/DD	195
DISCO 5.25" DC/DD (POR CAJAS DE 10)	175
DISCO 3"	695
DISCO 3.5"	475

GRATIS

SPECTRUM
BULLEYE
STOMP
TANK TRAX
SSCENTIPEDE

SPECTRUM
GNASHER
JASPER
VIDEO POOL
VOYAGE INTO UNKWOWN

AMSTRAD
FUTBOL TOTAL
ARABIAN NIGHT
CHOPPER SQUAD
GUZZLER

COMMODORE
WARRIOR II
ASSAULT MACHINE
SLURPY
CLIFF HANGER

COMMODORE
ORC ATTACK
TERRORIST
JUNGLE STORY

MSX
MAC ATTACK
OH SHIT
SMACK WACKER
ROBOT WAR
PANEL PANIQUE
FOOT VOLLEY

¡¡ATENCION!! CADA 2.000 PTAS. EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR DEL APARTADO "GRATIS"

PRENSA: MICROHOBBY, MICROMANÍA, AMSTRAD SEMANAL, NUMEROS ATRASADOS TAPAS Y CINTAS. REVISTAS INGLESAS.

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS SERVIMOS A TODA ESPAÑA. SOLICITAR CATALOGO

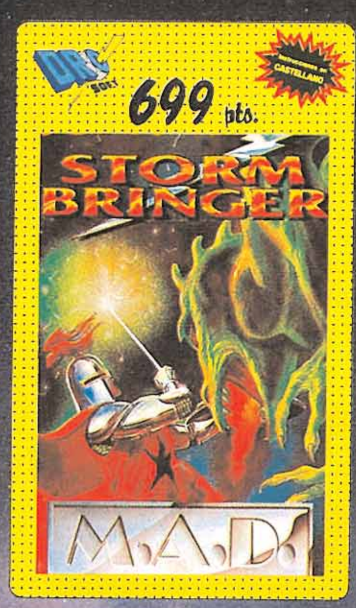
HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO O POR CORREO

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN COMPLETA
TELÉFONO
FORMA DE PAGO: TALÓN GIRO CONTRA REEMBOLSO

ORDENADOR
TITULOS GRATIS
GASTOS ENVÍO

TÍTULO

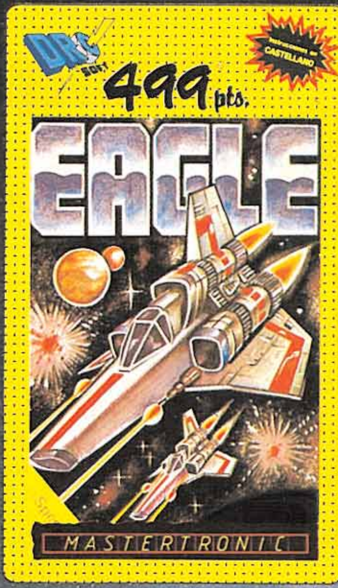
PRECIO
200
TOTAL



SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

STORMBRINGER
Tratando de volver a casa, Magic Knight ha cruzado un vano temporal y su cuerpo y su mente se han desdoblado en STORMBRINGER, su otro yo malvado. ¿Quién de los dos se impondrá?...





SPECTRUM
AMSTRAD
MSX

EAGLE
En un lejano planeta hostil está prisionero tu copiloto y sólo dispones de tu nave para rescatarlo ...

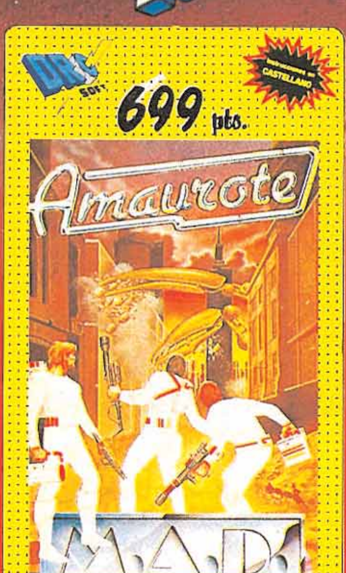
MASTERTRONIC



499 pts.

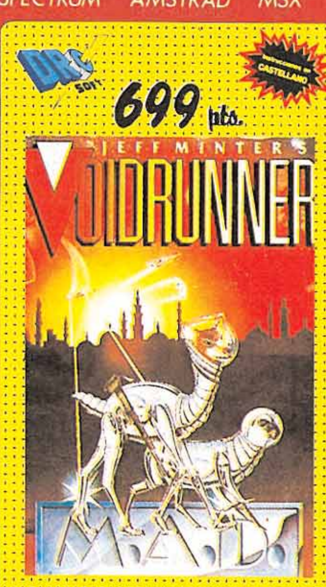
SERIE M.A.D. 699 pts.

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD
MSX



AMAUROTE
Terribles insectos mecánicos asesinos, estan sueltos por las 2.500 pantallas en alta resolucion de tu ordenador.
Tu misión: ¡Eliminarlos!

SPECTRUM AMSTRAD MSX



VOIDRUNNER
En este juego no vas a poder dejar de disparar, por tanto, engrasa tu joystick antes de empezar. ¡Los Voidrunner han llegado!

SPECTRUM



AGENT X
Experto luchador, tirador infalible, con las armas más sofisticadas a tu alcance, puedes convertite en un Agente Especial.

AMSTRAD
MSX



MILK RACE
Recorre las 1000 millas de la "MILK RACE" apurando las marchas de tu bicicleta.

Y otros 120 juegos mas.

SOLICITA NUESTRO CATALOGO EN TU TIENDA

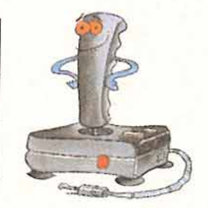


DRO SOFT, FRANCISCO REMIRO 5-7, 28028 MADRID, TELEFONO (91) 246 38 02.

Thing Bounces Back

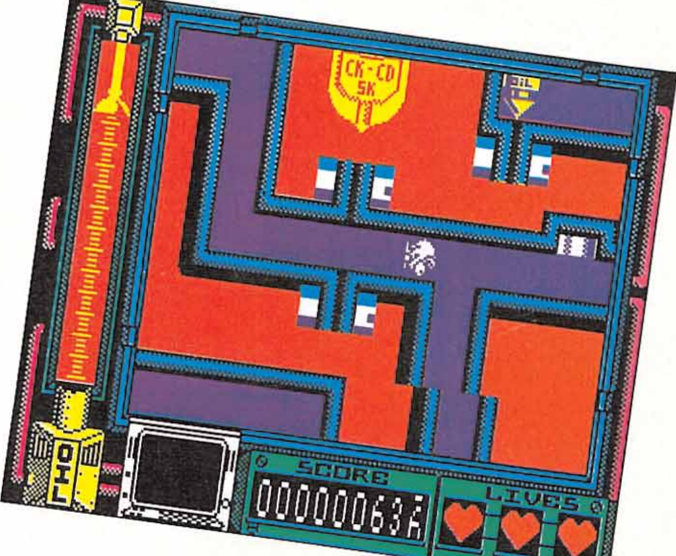
Spectrum
Gremlin Graphics

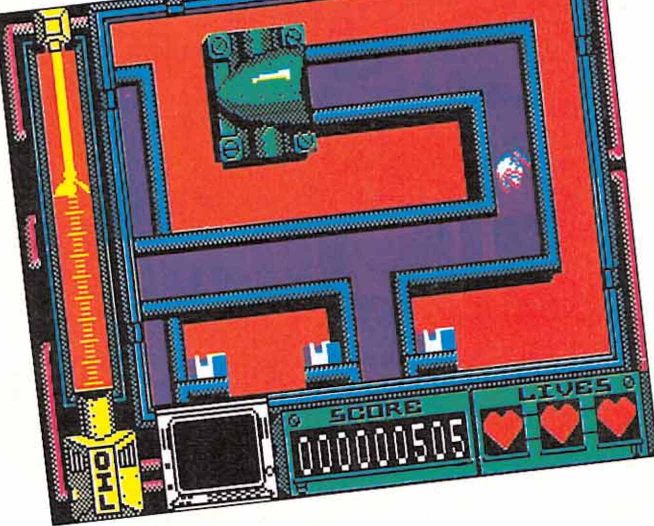
Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	9

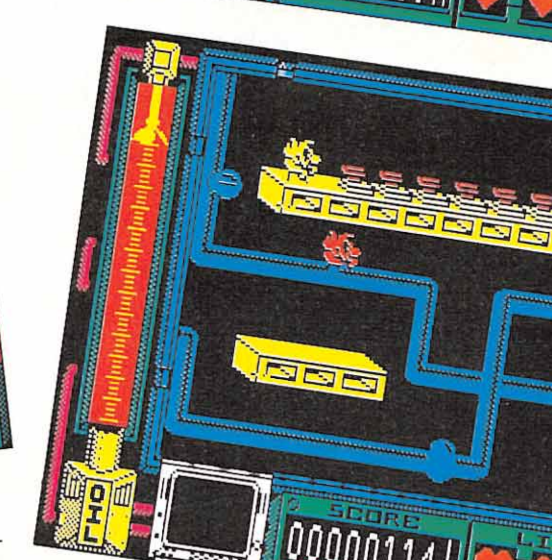


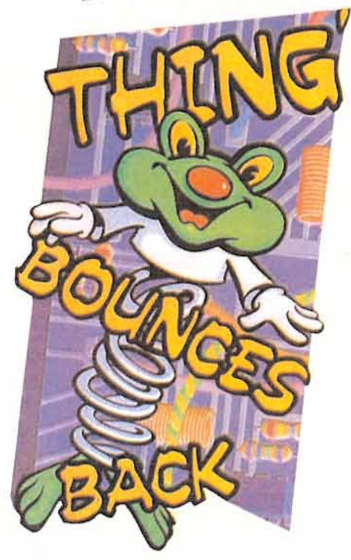
A simple vista este nuevo programa de Gremlin es un clásico arcade de plataformas, sólo unos segundos ante la pantalla nos permite comprobar que de clásico no tiene más que la pinta. Nos explicamos. Su originalidad radica, aunque os parezca extraño en la velocidad conseguida en el juego. Misteriosamente nuestro protagonista, una mutuación mitad muelle mitad muñeco, recorre la pantalla con una rapidez jamás vista en Spectrum, consiguiendo desplazar al mismo tiempo todos los gráficos que ambientan la aventura. Éste es un aspecto completamente innovador, ya que aunque en otros programas se han alcanzado velocidades considerables en los protagonistas ésta jamás abarcaba a toda la pantalla.

Si añadimos a esta peculiar característica el extenso mapeado, compuesto por 11 niveles, la variedad de escenarios, un sonido adecuado y un objetivo interesante, podemos afirmar sin correr el más mínimo riesgo de equivocarnos que estamos ante un adictivo y original programa.









Nuestro objetivo es conseguir paralizar la producción de juguetes de una fábrica en la que se han dejado sentir los efectos de una curiosa estratagema para crear seres dañinos, obra del malvado de esta película. Para ello debemos encontrar cuatro objetos que permitirán reparar el ordenador. Éstos son: un cassette, un disco, un cartucho y un listado.

Podemos distinguir dos tipos de escenarios. Por una parte una estructura compuesta por plataformas y escaleras en la que los obstáculos son móviles e inmóviles y otra estructura formada por tuberías donde nuestro protagonista se enfrentará a curiosos enemigos de insospechados efectos. Para ponerse en forma durante el recorrido podremos aumentar nuestro nivel de aceite con diferentes objetos de efectos benéficos. Otro aspecto original es la forma de trasladarse de un lugar a otro; en él se han sustituido los tradicionales ascensores por conductos a los que se accede desde una pequeñas plataformas que comunican unas zonas con otras. Nuestro protagonista queda reducido en esta ocasión a un pequeño bulto que discurre a gran velocidad por el interior del tubo.

Thing Bounces back viene a reforzar la afirmación defendida tantas veces en estas páginas de que todavía quedan muchas cosas por inventar en el mundo del software.

LO NUEVO

Wizball

Commodore

Ocean

Adicción:	8
Gráficos:	8
Originalidad:	8



No podemos olvidar que para que un juego alcance la calidad suficiente para interesar a un grupo considerable de usuarios debe combinar en la medida justa un argumento original, buenos gráficos y el nivel de adicción preciso. Wizball reúne en la proporción adecuada estos elementos introduciendo al mismo tiempo detalles de gran originalidad.

El objetivo del juego es devolver el color al país del mago protagonista, ya que un desaprensivo contrincante ha decidido instaurar el blanco y negro como color de base para cualquier escenario. Cada pantalla constaba de tres colores básicos que han quedado ahora reducidos a tres sobrios grises, por eso debemos recuperar las gotas que contienen los colores depositándolas, con ayuda del gato que comparte con la esfera del mago el papel de protagonista, en los calderos que aparecen en la parte inferior de la pantalla hasta conseguir la tonalidad representada en uno de los calderos y poder colorear la pantalla.

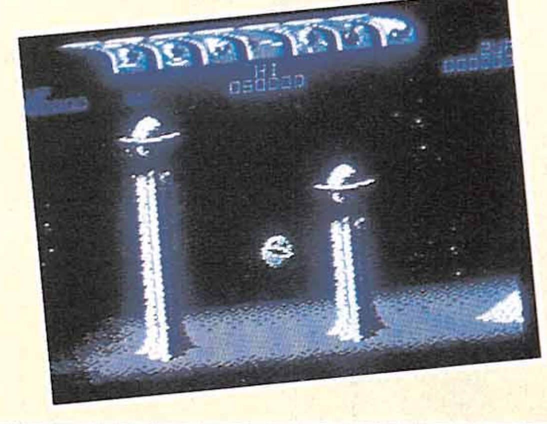
La variedad de enemigos y obstáculos es una constante, pero como recompensa al matar a algunos de ellos obtendremos perlas que nos darán acceso a un menú de objetos que se representa en la parte superior de la pantalla. Así, acumulando perlas podremos conseguir progresivamente considerables ventajas como antigravedad para evitar el rebote de la esfera, armas más potentes, escudos o un spray entre otras cosas.

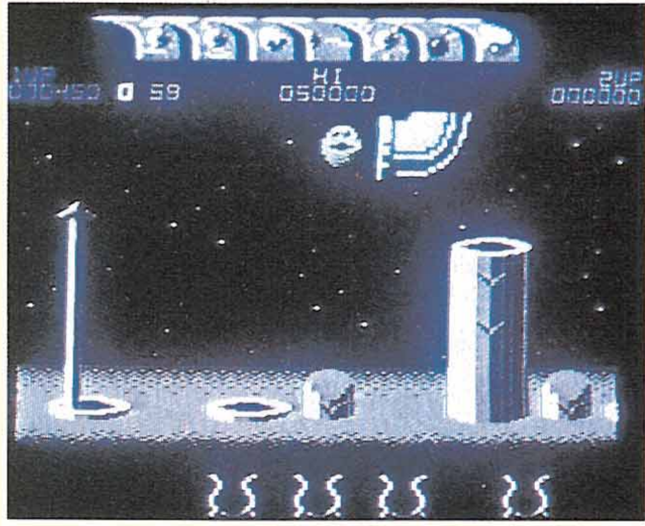


Otro de los alicientes de Wizball es que podremos conseguir una esfera de repuesto cuando acumulemos una determinada cantidad de puntos, lo que sin duda motiva a convertirse en un «revienta» marcadores.

Wizball permite que participen hasta cuatro jugadores, por equipos y alternando las jugadas convirtiéndole en un programa mucho más participativo que la mayoría. En la opción de un jugador se controla simultáneamente desde joystick o teclado los dos protagonistas, dependiendo la movilidad de cada uno si mantenemos o no pulsada la tecla de disparo.

Este nuevo programa de Ocean añade además un sonido espectacular, uniendo en un sólo título los elementos claves de los programas arcades de habilidad, con las notas predominantes de las videoaventuras.





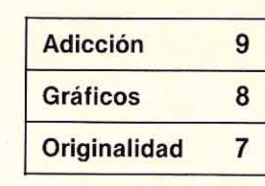



EXOLON
¡Solo para corazones valientes!
SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE
SI NO LO ENCUENTRAS
EN TU TIENDA HABITUAL,
PIDELO AL CLUB ERBE,
NUÑEZ MORGADO, 11. 28036 MADRID.
TELEF. (91) 314 18 04.
HEWSON
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:
ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.

Duet

Spectrum

Elite



Adicción	9
Gráficos	8
Originalidad	7



Si un día alguien intentara comparar los programas englobados dentro de la denominación arcade, teniendo como criterio su nivel de adicción, sin duda lo iba a tener difícil. Pero, aun así, lo único que está claro es que este nuevo programa de Élite ocuparía uno de los primeros lugares.

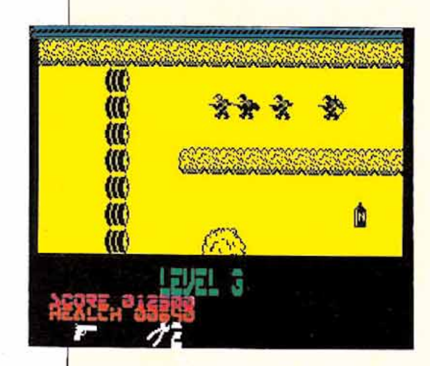
La acción se desarrolla en un campo de batalla. Misteriosamente y sin que sepas muy bien cuál ha sido la causa que te ha inducido a embarcarte en esta peligrosa misión, sólo eres consciente de una cosa: estás en terreno enemigo y las caras de tus oponentes no revelan más que rivalidad. De momento y mientras recapacitas, sólo puedes hacer una cosa, correr.

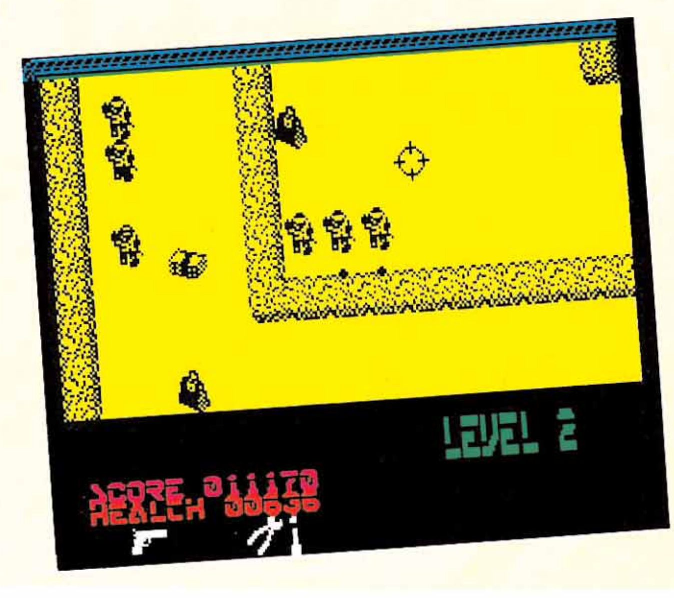
Nada mejor que unos pocos metros de desenfrenada carrera para poner en claro las ideas. La misión en teoría era sencilla: recorrer el campamento enemigo, recoger los documentos vitales de cada área y regresar. El único problema es que nadie te avisó de antemano de que el campamento estaba literalmente tomado por tus contrincantes y que un soldado como tú, por mucho que hubiera practicado durante años diferentes técnicas de camuflaje, jamás pasaría desapercibido. No quedaba más remedio que poner manos a la obra, o mejor dicho poner pies en polvorosa, por mucho que ahora te cueste reconocerlo.

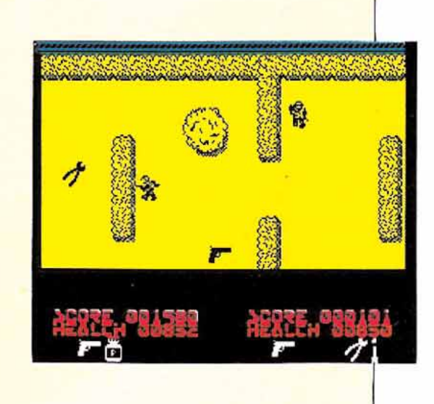


Comprobaste, no sin cierta preocupación que habían sido lo suficientemente astutos al proteger las instalaciones: habían colocado miles de alambradas y obstáculos con la intención de desviar a los visitantes, «non gratos»; ahora tú eras uno de ellos. Por suerte unos segundos más tarde comprobaste que tus compañeros no te habían olvidado, el suelo estaba plagado de objetos que te ayudarían a sobrevivir. Armamento, abundante comida, alicates y demás herramientas estaban esperándote a pocos pasos. Entonces exclamaste sonriente: ¡Enemigos a mí!

Tras la historia, sólo nos queda prevenir a las almas más sensibles. Duet consta de un extenso mapeado, un considerable número de enemigos y un planteamiento claramente adictivo, por ello fácilmente puede provocar verdaderas crisis nerviosas. Tampoco la situación es para desesperar a nadie, de vez en cuando una bomba a tiempo y la destrucción radical de los generadores de enemigos, representados por un punto de mira, nos permitirá tomarnos un respiro. Paciencia, ni las grandes batallas se ganan en un día, ni uno se convierte en un héroe en una tarde.

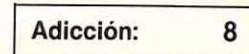




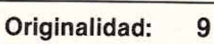


Nether Earth

Spectrum
Argus Press



Adicción:	8
Gráficos:	9
Originalidad:	9





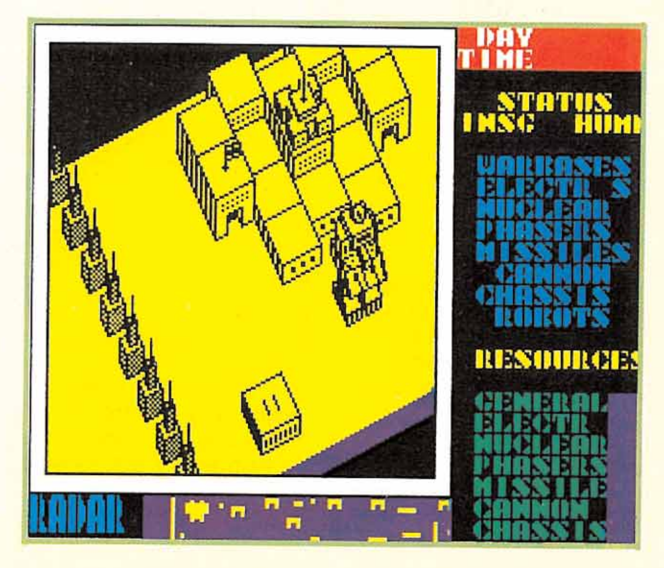
Una de las ventajas de ir de robot por el mundo es que en cualquier momento uno puede entrar en una tienda especializada y adquirir a módico precio las piezas precisas para aumentar la potencia. Esto es lo que ha decidido hacer el protagonista de esta aventura, ya que intentar coronar con éxito el triple cometido que le han encargado, con su precaria constitución, más que una locura es un suicidio.

La tierra, para variar, ha sido atacada por un nutrido grupo de robots independientes que han decidido cambiar de lugar de residencia. Nuestro protagonista debe capturar o destruir a los dirigentes de las tres bases enemigas. Para ello, debe construir un pequeño robot que tomará posesión de las fábricas neutrales en un corto periodo de tiempo. Entonces podrá equiparse nuevamente con mejores piezas y enfrentarse, en igualdad de condiciones, con los robots enemigos para destruir sus recursos y acabar, en la última fase, con las bases enemigas.

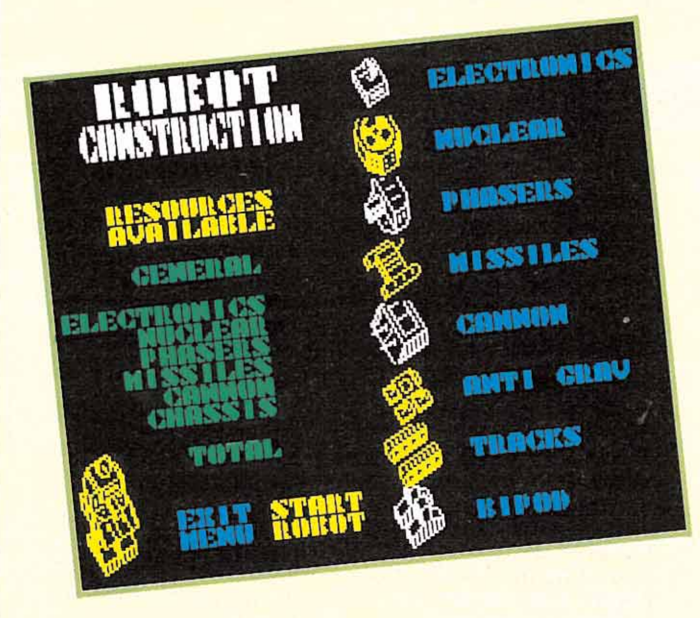
Una de las características más originales del juego, imprescindible además para poder completarlo es el acceso a una pantalla independiente, donde un menú acompañado por gráficos que identifican cada objeto, nos permitirá seleccionar, a cambio de puntos, las piezas que deseemos. Podremos obtener armamento de variada potencia como cañones, misiles, láser y objetos que facilitarán la maniobrabilidad de nuestro robot.

En el aspecto gráfico se han cuidado los más pequeños detalles, identificándose perfectamente cada elemento del robot y ambientando la acción con unos gráficos tridimensionales en los que la sensación de perspectiva está muy conseguida gracias al adecuado empleo de sombras y color.

Nether Earth es un interesante título de sencillo manejo que combina las características del arcade de acción, con la consiguiente carga aditiva que los define, y con los aspectos más relevantes de los juegos de estrategia, para planear cada acción antes de lanzarnos a una carrera desenfrenada contra nuestros variados enemigos.







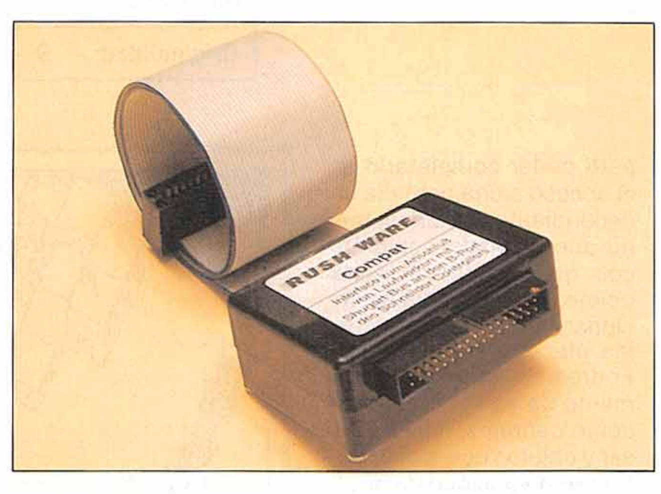


Controlador de disco compat Amstrad CPC 664 y 6128

Rush Ware
Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

Trabajar en el ordenador con una unidad de disco facilita nuestro trabajo, pero si le añadimos una segunda unidad, las ventajas son considerables.

Para realizar esta operación es necesario disponer de una unidad de disco con conector Shugart y el interface Compat de la firma Rust Ware, que conectado al port destinado a la segunda unidad de disco, nos hará disfrutar de esa opción.



Con este interface podremos utilizar unidades de disco como la Kumana y por lo tanto utilizar diskettes de 5 pulgadas y cuarto, lo cual reducirá sensiblemente nuestro presupuesto en discos, ya que en el mercado los precios de estos diskettes son inferiores al de los discos de las unidades de Amstrad.

Por desgracia este aparato no puede ser utilizado por los Amstrad CPC 464, al no disponer de bus de expansión para la segunda unidad de disco.

Algo que se hecha en falta al utilizar este interface es no disponer de software que nos permita trabajar con unidades de disco de 80 pistas o doble densidad, ya que con ello conseguiríamos una gran capacidad en el disco además de la comodidad de no necesitar dar la vuelta al disco para leer cada una de sus caras.

K-Graph 2

AMSTRAD 1512

12 Horseshoe Park
Pangbourne Berkshire
Inglaterra

Kuma Computers ha lanzado en Inglaterra su segunda aplicación GEM para el Amstrad 1512. Se trata de K-Graph 2, un paquete gráfico de negocios que permite utilizar una gran variedad de tramas, algunas de estas en tres dimensiones.

El programa que puede ser utilizado desde K-Spread 2, cuenta además entre sus muchas opciones con la posibilidad de volcado de pantallas, manejo de impresoras, alargar o reducir los gráficos y una amplia edición de tipos de líneas.

El programa permite la utilización mediante iconos, empleando el ratón del Amstrad, lo que simplifica bastante su manejo.

El precio en Inglaterra de K-Graph 2 es de 49,95 libras, al cambio aproximadamente 10.000 ptas.

Dcp Interspec Cartridge

SPECTRUM

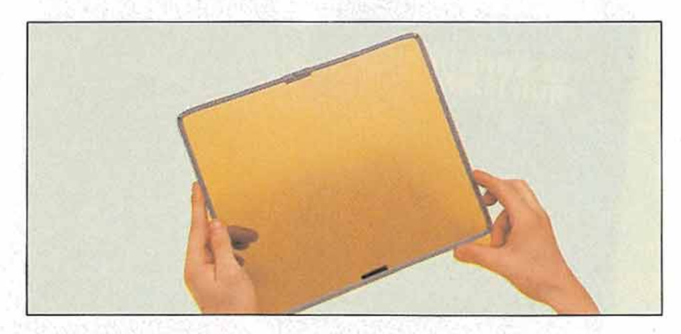
DCP
MICRODEVELOPMENTS LTD
2 Station Close, Lingwood
Norwith

Lo que hasta hace muy poco era sólo el tema central de alguna que otra película de ciencia ficción y obra de grandes ordenadores, es hoy una realidad en el Spectrum. Desde ahora marcharnos de vacaciones y dejar a nuestro pequeño ordenador ejercer la misión de fiel guardián de la casa resultará sencillo si disponemos de este singular controlador. Con él podremos desde regar las plantas a desconectar y conectar las luces en una maniobra de despiste para los cacos o cualquier otro cometido que consideremos imprescindible.

El controlador que todavía no está disponible en España, puede encontrarse en Inglaterra al precio de 49,95 libras, lo que al cambio supone unas 10.000 ptas. Un precio interesante para una utilidad que amplía considerablemente las posibilidades del Spectrum.

Filtro para monitor

Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid



Pasar muchas horas ante la pantalla del ordenador de forma continuada puede perjudicar a nuestra vista considerablemente. Para evitar estos efectos dañinos en Micro 1 podéis adquirir estos filtros para monitores de 12 pulgadas, al precio de 3.900 ptas. El material del que están compuestos permite una visión perfecta de la pantalla, ya que al aumentar el color negro, disminuyen los brillos y se produce un mayor contraste de colores, al mismo tiempo disminuye los efectos negativos que los rayos ultravioletas provocan en la vista.

Lápiz óptico

SPECTRUM

Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

Un lápiz óptico es un periférico activado por software con interesantes aplicaciones en el campo del diseño gráfico, que permite dibujar directamente en la pantalla del televisor. Va acompañado por un interface y una cinta con un programa de dibujo. Sin dicho programa su utilidad es nula. Este lápiz permite mediante un completo menú ampliar selectivamente un dibujo en pantalla hasta ocho veces su tamaño normal así como elegir entre tres grosores de trazo. Podremos también con el programa dibujar cualquier forma creando si lo deseamos una cuadrícula, mezclar texto, colorear y rellenar figuras o ventanas, borrar partes del dibujo y almacenar la pantalla en cassette o disco para obtener una copia por impresora si disponemos de este periférico.

El sistema de menús, controlado directamente desde el lápiz o a través del teclado, permite acceder fácilmente a cualquiera de sus opciones, simplificando la ardua tarea de memorizar gran cantidad de teclas como ocurre con algunos programas de dibujo.

Un útil periférico para quienes deseen ampliar las posibilidades de su Spectrum en lo que a programas gráficos se refiere.



Un nuevo "Amiga"

A pesar de los pesares y por encima de políticas comerciales no demasiado brillantes, Commodore no cesa en su empeño de sorprendernos cada cierto tiempo con un nuevo producto. Ahora le ha llegado el turno al Amiga 500, un nuevo modelo que se anuncia como el «no va más» de los ordenadores personales, tanto por sus prestaciones, como por sus precio, 499 libras (alrededor de 100.000 pts.)

Por supuesto el precio no incluye el monitor que va por cuenta del usuario, con un coste aproximado de 60.000 pts. En total y para que todos nos entendamos el precio final (en Inglaterra) será de unas 160.000 pts. más el IVA correspondiente.

Según los responsables no hay ningún ordenador que se asemeje a esta nueva máquina, que como sus antecesoras incorpora también un microprocesador Motorola 68000, tiene una memoria de 512 Kb y dispone de un floppy de 3,5 pulgadas con 880 K. Además nos permite añadir dos floppys adiccionales.

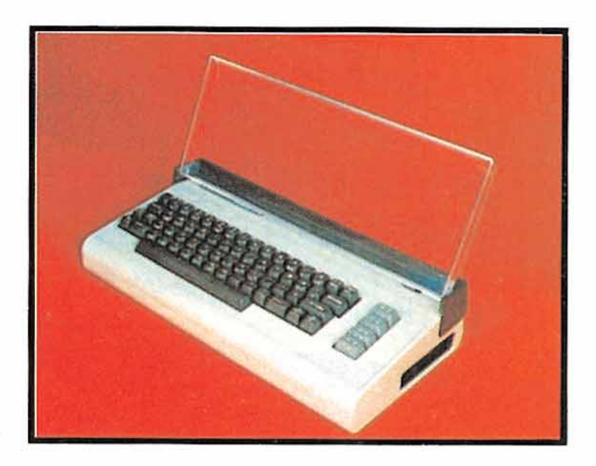
Otro de los ambiciosos proyectos de la compañía será la inminente aparición del A2000, un Amiga para los más pudientes económicamente. Su precio será aproximadamente de unas 225.000 pts. más IVA y de él os hablaremos en un futuro próximo, de momento os podemos anticipar que tiene un Mega-byte de memoria, expandible a 10 megabytes, como microprocesador también el Motorola 68000, ratón, ocho interfaces y muchas... muchas cosa más.

Tapa de metacrilato

COMMODORE

Micro 1
Duque de Sesto, 50
Madrid

En estas páginas en las que han desfilado sofisticados periféricos de la más variada utilidad, también tienen cabida utensilios a los que podríamos dar el calificativo global de curiosos. Este es el caso de esta original tapa de metacritalo que colocada de forma sencilla en el Commodore evita que el polvo se introduzca en el ordenador; de este modo este invento protege el ordenador manteniendolo en las mismas condiciones que el primer día. Se puede adquirir en Micro 1 al precio de 1.295 ptas.



Comienza este mes una nueva sección dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.

Impossaball — SPECTRUM

- POKE 34025,201 — Juego sin obstáculos.
- POKE 35579,201 — Pelota pinchada.
- POKE 35823,201 — Juego sin contadores.
- POKE 38913,201 — Pelota plana.
- POKE 40430,201 — Juego sin suelo ni techo.
- POKE 38405,201 — No hay pelota.
- POKE 39072,201 — Se pasa de fase sin tener que jugar.
- POKE 39074,201 — Atraviesa todo.

MICROMANIA

Kinetik — SPECTRUM

- POKE 61432,194 — Matar enemigos al tocarlos.
- POKE 57167,194 — Atravesar decorados.
- POKE 63301,218 — Enemigos inmóviles.
- POKE 58997,202 — Dispara solo (si se ha recogido la pistola).
- POKE 61076,0 — Seguimos jugando aunque se acabe la partida.
- POKE 55990,60 — Si salimos de una pantalla por la izquierda aparecemos en la siguiente pantalla a la derecha de la que estábamos.

José Emilio Barbero. (Madrid)

Avenger — SPECTRUM

- POKE 55090,0
  POKE 55091,0 — Enemigos invisibles.
- POKE 44309,1
  POKE 44392,1
  POKE 44502,1
  POKE 44441,1 — Podremos atravesar todos los objetos.

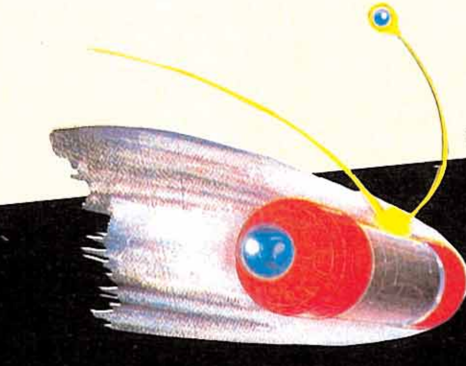


Juan Ramón León. (Madrid)

Arkanoid — SPECTRUM

- POKE 40254,201 — Nos permite jugar al revés; es decir, nuestra misión no será elimimar ladrillos, sino hacer que aparezcan. Pasaremos de fase cuando hayamos formado el muro completo.

MICROMANIA



Zynaps — SPECTRUM

- POKE 45314,0 — Pasaremos de fase cuando nos maten.
- POKE 39384,201 — Inmune a los decorados.
- POKE 37356,201 — Juego sin enemigos.

José Emilio Barbero. (Madrid)

Pokerarezas

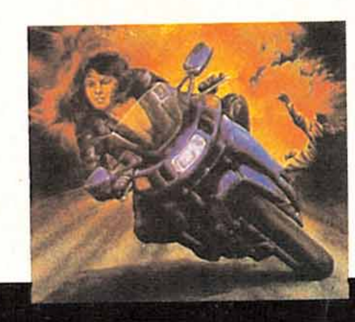
Monty Is Inocent SPECTRUM

- POKE 43502,201 — Enemigos inmóviles
- POKE 42411,201 — El agua no se mueve.
- POKE 37268,201 — Monty no anda, se desliza.
- POKE 35448,201 — Andar por el aire.
- POKE 41786,201 — Los enemigos van hacia un lado pero no vuelven.
- POKE 36979,201 — Inmune al agua (Monty se puede bañar).

MICROMANIA

Saboteur II SPECTRUM

- POKE 46477,32 — La protagonista se queja al caer.



Iñaki López (Vizcaya)

Movie SPECTRUM

- POKE 30969,201 — Ver el final nada más empezar.



José Emilio Barbero. (Madrid)

Slap Fight SPECTRUM

- POKE 50565,201 — Si introducimos este poke podremos recorrer de forma automática todas las fases del juego, inmunes a todo tipo de enemigos y disparos. Exceptuando, eso sí, el primero de ellos que hace que nuestra sofisticada nave se convierta en una pequeña nube, que recorre la galaxia en busca de aventuras y ajena a cuanto en ella ocurre.

MICROMANIA

Enduro Racer SPECTRUM

- POKE 44967,201 — Convierte todas las fases del juego en circuitos rectos.
- POKE 37662,201 — Desaparece la carretera.
- POKE 44721,201 — Moto con silenciador.

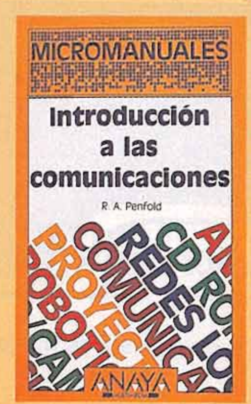


José Emilio Barbero. (Madrid)

Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviárnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.



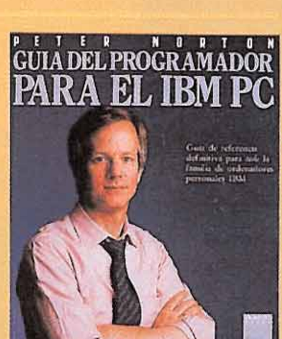
INTRODUCCIÓN A LAS COMUNICACIONES



R. A. PENFOLD
ANAYA
94 págs.

Este texto de la colección Micromanuales de la editorial Anaya introduce al lector en el interesante mundo de las comunicaciones entre ordenadores. En sus páginas encontraremos desde las definiciones más simples a las aplicaciones más complejas de modens, redes locales de información y comunicaciones por radio. De un modo ameno con ayuda de gráficas y un lenguaje muy simple podremos conocer algunas de estas características para profundizar, si el tema despierta nuestro interés, con otros textos más complejos. Este libro cumple perfectamente su cometido, adentrándonos en un mundo desconocido para la mayoría de los usuarios.

GUÍA DEL PROGRAMADOR PARA EL IBM PC



PETER NORTON
ANAYA
462 págs.

Por fin los señores de Microsoft se han acordado de esa multitud silenciosa de programadores profesionales y aficionados avanzados que quieren siempre ir más allá del simple manual y adentrarse en las profundidades de la máquina.
Y lo han hecho con un magnífico libro que viene avalado con la firma de uno de los hombres más entendidos de PC, Peter Norton.
El libro en cuestión trata entre otros temás tan interesantes para cualquier programador que se precie, como la estructura de los discos, generación de sonido, los conceptos básicos del BIOS, aspectos de la ROM-BIOS dedicados al vídeo y discos, las interrupciones del DOS, instalación de controladores y dispositivos y diseño de rutinas desde ensamblador, Pascal, Basic y C.
Con toda la información que encontramos en el libro conseguiremos crear programas mucho más claros, estructurados y con un alto nivel de profesionalidad.

TÉCNICAS Y PROYECTOS DE INTERFACES



R. A. PENFOLD
ANAYA
229 págs.

El objetivo de este texto incluido también en la colección Anaya Multimedia es facilitar la compresión de los principios básicos de los circuitos de interfaces conectables a microprocesadores. El libro está dirigido, por el empleo de los términos específicos de la materia, a lectores con algún conocimiento previo del tema, ya que de lo contrario su lectura no sería de ninguna utilidad.
Técnicas y proyectos de interfaces consta de siete capítulos en los que se acompañan los principios tratados por interesantes y detalladas gráficas, abarcando temas tan variados como decodificación de direcciones, interfaces en paralelo y serie, sintetizadores de voz, sensores de temperatura y conversores digitales a analógicos y viceversa.
Un texto especialmente recomendado para los usuarios interesados en la electrónica que hayan decidido olvidar a las compañías comerciales y construirse sus propios interfaces.

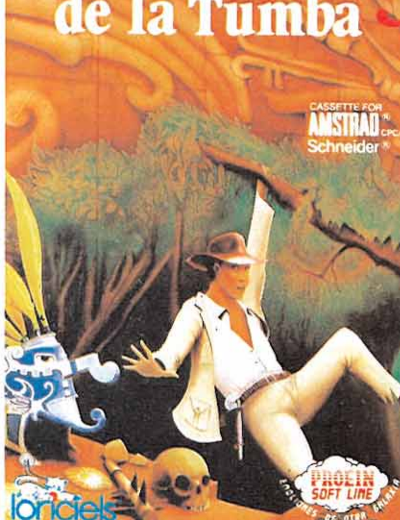


PROEIN
SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

¡EMOCIONES SIN LIMITE!



DESCUBRE UNA PIEDRA MILAGROSA EN UNA PIRAMIDE AZTECA.



Bob Winner

CON BOB WINNER HA LLEGADO LA SUPERPRODUCCION DIGITALIZADA DE GRAFICOS, MULTICOMBATES Y MUSICA, MUSICA, MUSICA... ANTE TU IMAGINACION UN MARAVILLOSO MUNDO DE OBSTACULOS. COMBATE TRAS COMBATE. POR LA RUTA DE LOS PANTANOS TE ATACAN AVISPAS GIGANTES LA FUERZA NO ES SUFICIENTE. DEBES PROBAR TU INTELIGENCIA Y ASTUCIA PARA DESCUBRIR LO QUE TANTO HAS BUSCADO.

ESTRATEGIA SON TUS ARMAS REFLEJOS, PRECISION DE TIRO Y MAS PODEROSAS EN K.Y.A.



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

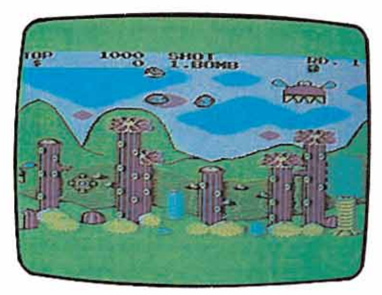
PROEIN

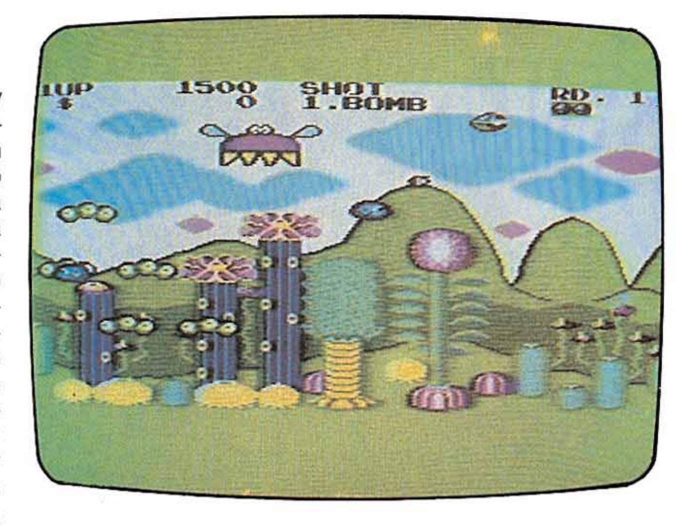
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

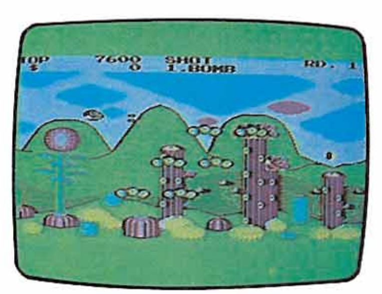
Fantasy Zone

Sega Master System

Sega







En todas las épocas y lugares existen organizaciones especializadas en aprovecharse del trabajo ajeno. En la zona fantástica también se llevaba a la práctica esta curiosa actividad, pero sus habitantes no estaban dispuestos a permitir que las fuerzas del planeta Menon dejaran a cero la cuenta del gran banco nacional. Para evitarlo encargaron a un reconocido héroe la misión de destruir a las enormes criaturas que asediaban el planeta y las bases enemigas, capturando las monedas necesarias para aumentar su poder.

La misión se desarrollará en ocho fases, en las que encontraremos variados enemigos de diferentes características. Algunos se lanzarán contra nosotros, otros nos dispararán sin parar o girarán descontrolados a nuestro alrededor.

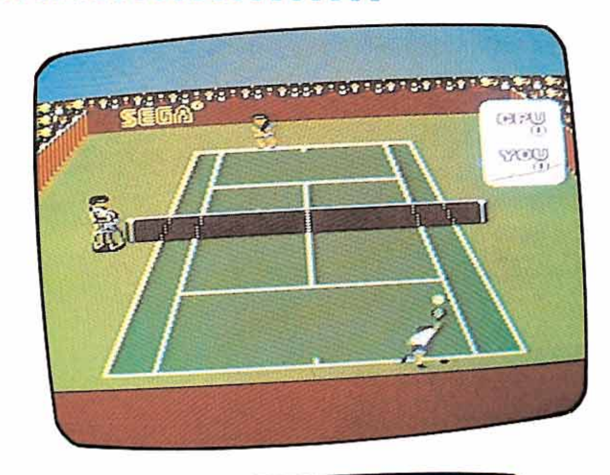
Nuestro héroe particular cuenta para defenderse con la ayuda de un disparo continuo y de bombas de variada intensidad. También podrá adquirir a cambio de monedas objetos que aumentarán su potencia, como alas gigantes, indestructibles misiles e incluso un efectivo turbo que le desplazará a gran velocidad.

Fantasy Zone acompaña cada fase con una pegadiza melodía que nos anima a practicar durante horas el reconocido entretenimiento de machacar enemigos, mientras conocemos nuevos y coloristas escenarios.

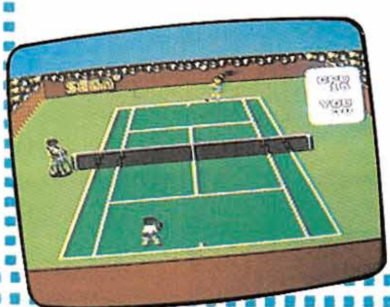
Super Tennis

Sega Master System

Sega

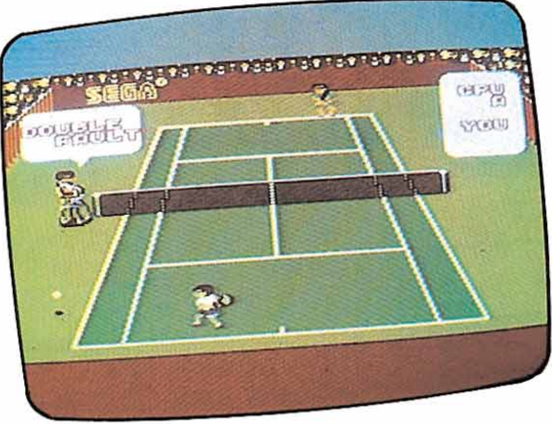


La compañía Sega está dispuesta a lanzar videojuegos que satisfagan a un sector muy amplio de usuarios, por eso en estas mismas páginas han aparecido variados títulos que van desde los más elementales arcades a interesantes videoaventuras. Ahora le ha tocado el turno a un simulador deportivo, concretamente al tenis.



El resultado es un programa con una gran carga adictiva que permite a uno o dos jugadores medir sus fuerzas contra la máquina, aunque eso sí sin la posibilidad de hacerlo entre ellos.

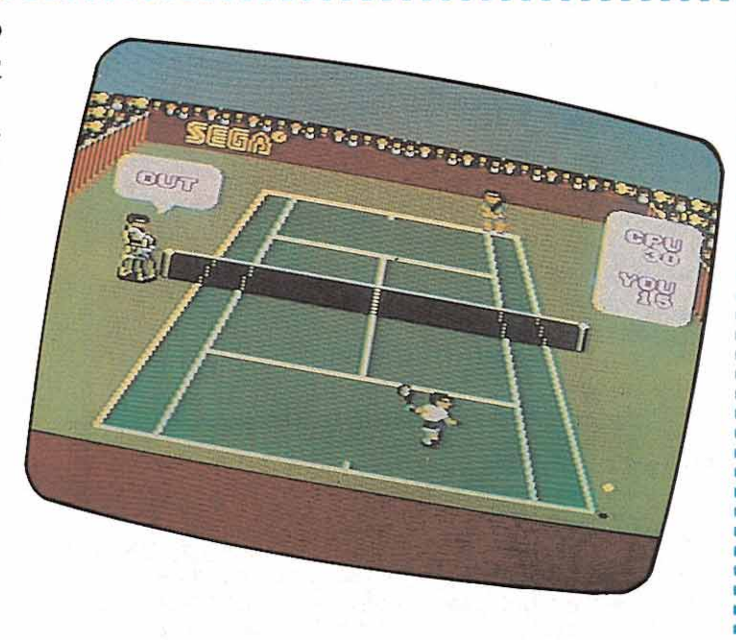
También podremos realizar modificaciones dirigidas a conseguir las condiciones adecuadas a cada jugador. Como por ejemplo, seleccionar el nivel de dificultad, variar la velocidad, la respuesta o establecer diferentes tácticas de defensa o ataque.

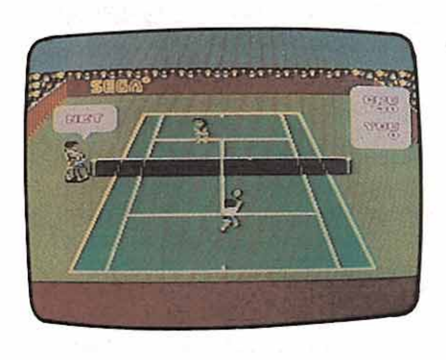


El objetivo del juego es ganar un match, es decir, ganar al menos dos de los tres sets. Cada set consta de seis juegos y en caso de

empate a puntos se utiliza el tie-breaker, en el que gana el set el primero en alcanzar siete puntos. Una de las constantes del juego es la perfecta adecuación a la realidad, respetando el reglamento como si de una competición real se tratase.

Super Tennis es un juego para deportistas frustrados, que cansados de correr por las pistas sin ganar ni un solo trofeo prefieren la comodidad del sillón y cambiar su maravillosa raqueta profesional por un joystick «dunlop».







Transbot

Sega Master System

Sega

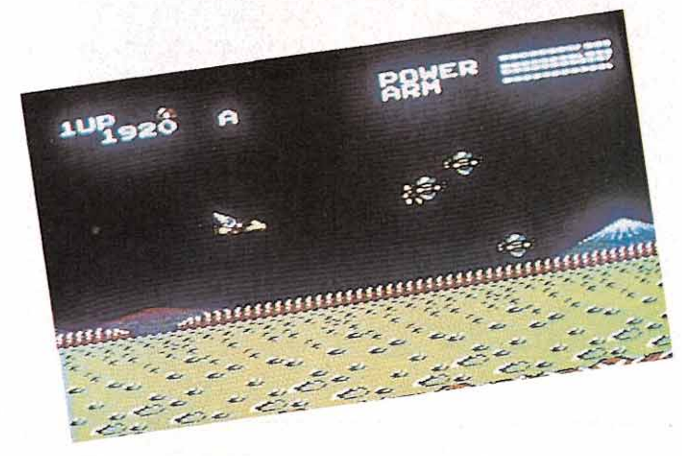
Cuenta una antigua leyenda que la tierra estaba sometida a la tiranía de un terrible monstruo bastante parecido en apariencia a los ordenadores de nuestros días. Su nombre era Daluas y sus filas estaban formadas por criaturas extrañas dominadas bajo los efectos del hipnotismo.

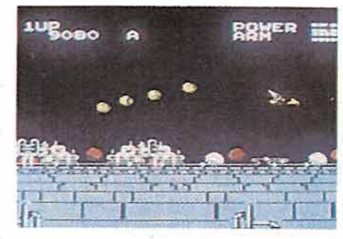
Sólo algunos humanos habían logrado sobrevivir escondiéndose en un refugio nuclear, pero la paciencia tiene un límite. Después de algunos meses de investigación subterránea, por fin habían desarrollado el único arma capaz de destruir al temible Daluas. Sólo necesitaban buscar un piloto capaz de probar la eficacia del nuevo invento. Como una de las principales virtudes de los humanos no es precisamente ponerse de acuerdo, decidieron jugarse a los chinos quién se encargaría de salvar a la humanidad. ¿Sabéis a quién no le acompañó la suerte? Por supuesto, a nosotros.

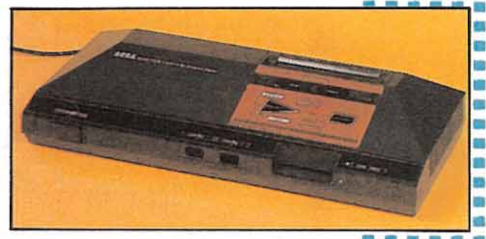
El objetivo del juego es recorrer toda la superficie del planeta librando una cruenta batalla con todos los secuaces de Daluas, enfrentándonos al final del juego al líder enemigo. Para resolver la misión contamos con nuestra potente arma que podrá ser reforzada al destruir al portador de armas enemigo. Cuando acabemos con él, un globo encerrará una interrogación y en la parte superior de la pantalla seis letras comenzarán a parpadear. Este es el indicador que señala que podemos aumentar nuestra potencia seleccionando una de las letras. Obtendremos desde rayos, a fuego en doble dirección o un sofisticado invento que destruye a todos los enemigos que se encuentren en nuestra línea de visión.

Transbot es un arcade espacial en toda regla, acompañado por unos gráficos sensacionales y un sonido no menos espectacular.









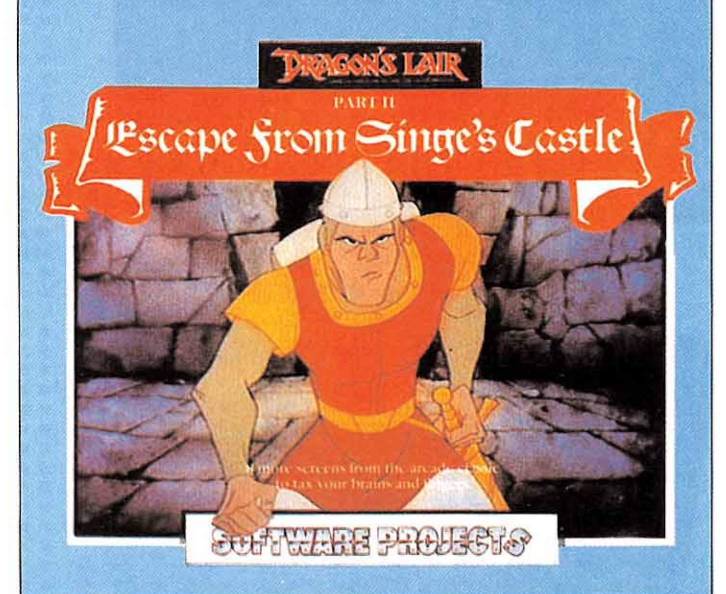
CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

DRAGON'S LAIR II

Para conseguir vidas infinitas sin necesidad de cargador, sigue las siguientes instrucciones: carga el juego y espera a que aparezca el menú de opciones. Cuando lo hagas, pulsa rápidamente SPACE y mantenla apretada durante todo el proceso. Aprieta de forma simultánea las teclas Q-W-E-R-T. Ya tienes tantas vidas como necesitas. Si además, y sin soltar SPACE en ningún momento, pulsas a la vez las teclas A-S-D-F-G, obtendrás la posibilidad de cargar las siguientes fases del juego, una vez superadas la primera, en el orden que quieras. Simplemente, debes buscarla en la cara B de la cinta. Este sistema te obligará a jugar con teclado.

Juan Ortega Martínez
Madrid



COMMODORE

NEMESIS

Hay que realizar las siguientes operaciones:

a) Al comienzo del juego seleccionar cuatro jugadores.

b) Tener apretado durante todo el juego la tecla Shift/Lock (en la parte izquierda de nuestro ordenador).

c) Pulsar F1, F3 y F5.

d) Pulsar la tecla Commodore como si estuviéramos jugando al decatlon con nuestro protagonista. (Toda la partida).

Nota: Al realizar estas operaciones tiene que aparecer en la esquina superior izquierda un símbolo, señal inequívoca de que hemos realizado bien las operaciones. Si esto no ocurriera así habría que repetir el apartado «c».

Santiago Javier Navarrete
(Aranjuez)

AMSTRAD

BRUCE LEE

Existe un truco para conseguir 100 vidas y es el siguiente: al empezar el juego, escogeremos la opción de un jugador (en este caso el luchador verde será controlado por otro jugador), vemos que tenemos 9 vidas. Al empezar a jugar nos dirigimos a la tercera pantalla llegando al final de ésta (por debajo) y nos agachamos. Apareceremos en una pantalla en la que para llegar a ella tendremos que dar un montón de vueltas (este truco de agacharse para atravesar paredes se puede realizar en más pantallas). Nos dirigimos a una pantalla en la que hay 3 puertas en el centro. Entramos en la 1.ª de la izquierda, recogiendo dos de los faroles que hay en esa habitación. Acto seguido entramos a otra, en la cual se encuentran dos bolas que en principio nos facilitan una vida, pero en este caso nos dará 99. Si salimos de esa pantalla y volvemos a entrar, podremos cogerlas, con lo que habremos conseguido una vida más.

Club Mr. Soft
La Coruña



COMMODORE

PHANTOMAS II

```
VIDAS INFINITAS................POKE 8480,173
                               POKE 10485,173
APERTURA AUTOMATICA DE PALANCAS.POKE 9757,176
ZONAS ACCESIBLES SIN LLAVE......POKE 11734,234
MATAR A DRACULA SIN IR EQUIPADO.POKE 11782,44
ARRANCAR EL JUEGO..............POKE 2048,170
                               POKE 2049,169
                               SYS 5635
```

MSX

STOP THE EXPRESS

```
40 CLS
50 KEY OFF
60 COLOR 15,1,1
70 BLOAD"CAS:"
80 POKE &HEF56,&HC3
90 POKE &HEF57,&H0
100 POKE &HEF58,&HFE
110 FORI=0TO12
120 READ A
130 POKE &HFE00+I,A
140 NEXT
150 DATA &H3E,&HFF,&H32,&HEA,&H9F,&H3E,0,&H32,&H74,&H92,&HC3,&H03,&H80
160 INPUT"QUIERES ENEMIGOS (S/N)";A$
170 IF A$="S" OR A$="s" THEN POKE &HFE06,&H3C
180 IF A$<>"S" THEN POKE &HFE06,&H0
190 CLS
200 LOCATE 0,10:PRINT"STOP THE EXPRESS IS LOADING ..."
210 DEFUSR=PEEK(64703!)+(256)*PEEK(64704!)
220 PRINTUSR(0)
```

SPECTRUM

TRAP DOOR

En la opción Super-Berk, el amo exigirá una limpieza completa de Trap Door. Para lograrla es preciso arrojar a la trampilla todos los objetos móviles y hacer subir el ascensor. El jefe enviará una caja fuerte que se abre con la prensa. Ésa es vuestra recompensa. Un buen trabajo, pero, como todo en ultratumba, mal pagado.

Si os queréis divertir con la calavera, ponerla sobre la trampilla, subidla y oiréis cómo pide socorro o grita.

Juan Ortega Martínez
Madrid

SPECTRUM

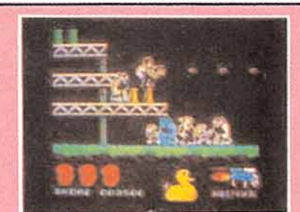
GREAT SCAPE

Hace ya algún tiempo publicamos un cargador para The Great Escape que según parece no le funcionó a alguno de nuestros lectores. El motivo de este posible «fallo» está en ese afán desmesurado que tienen las casas de software por cambiar las versiones de los cargadores una vez que llegan hasta España.

Tratando de contentar a todos, aquí está el cargador para la versión española de este fenomenal juego.

```
  10 RESTORE : CLEAR 30000: LET
A=163: LET B=181: LET C=182: LET
 D=222: LET E=207: POKE 23658,0
  20 INPUT "INF. MORAL(s/n)";a$:
 IF a$="n" THEN LET A=0
  30 INPUT "INMUNE(s/n)";a$: IF
a$="n" THEN LET E=0
  40 INPUT "PUERTAS ABIERTAS(s/n
)";a$: IF a$="n" THEN LET B=0: L
ET C=0
  50 INPUT "MULTI-OBJETOS(s/n)";
a$: IF a$="n" THEN LET D=0
  60 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTAORIGINAL DESDE EL PR
INCIPIO.": PAUSE 0
  70 POKE 23693,15: POKE 23624,1
5: CLS : FOR X=23296 TO 65227: R
EAD N
  80 IF N=999 THEN RANDOMIZE USR
 23296: READ N: LET X=65207
  90 POKE X,N: NEXT X: RANDOMIZE
 USR 65191
 100 DATA 221,33,239,251,17,248,
2,62,255,55,205,86
 110 DATA 5,48,241,201,999,175,5
0,222,A,50,51,B,50
 120 DATA 104,C,50,182,D,62,201,
50,171,E,195,0,91
9999 SAVE "MICROSCAPE" LINE 0
```

AMSTRAD





COBRA

Cuando estés a punto de hacer un extra (cada 10.000 puntos), te acercas a alguna amiga de Ingrid o al detective. Una vez hecho esto, conseguirás hacerte el extra y podrás matar a uno de los dos (restarás puntos). Si no sale a la primera intentarlo más veces.

Ángel Mario Torija Ruiz
Madrid

COMMODORE

SKY RUNNER

Sabéis que, destruyendo cierto número de cosechadoras, se accede a la segunda fase. Esta consiste en capturar las motos enemigas con la nuestra; pero la operación de sacar las motos de la nave entraña cierto peligro, ya que mientras bajamos la moto, los árboles siguen apareciendo a toda velocidad. Para remediarlo, podemos poner la velocidad al mínimo y soltar



la moto, o usar mi truco, que consiste en mantener el joystick dirigido hacia la izquierda o derecha, de forma que se produzca un scroll lateral. Mientras se hace dicho scroll, no aparecen ni árboles ni enemigos, por lo que podemos soltar el Skybike con toda tranquilidad.

Javier Guerrero Díaz
Cádiz

MSX

GROG'S REVENGE

En este juego hay varios niveles de dificultad:

1. Fácil.
2. Más difícil.
3. Dificilísimo.

Montaña 1: La cueva para efectuar el cambio es siempre la primera a la derecha. Al meternos en la cueva tecleamos 2 dos veces (y nos pasará al nivel siguiente). Para pasar este nivel nos meteremos en la cueva antes citada y teclearemos 3 dos veces y nos pasará al siguiente nivel. Para pasar al siguiente nivel en la cueva teclearemos la tecla 4 dos veces.

En el siguiente nivel no hay forma posible de pasarlo de este modo.

Montaña 2: Tampoco es posible.

AMSTRAD

ELEVATOR ACTION

Con este poke conseguiréis interesantes ventajas. Poke: &146B,0

Ángel Mario Torija Ruiz
Madrid

SPECTRUM

COSA NOSTRA

Nada más empezar, dirígete al parque y vete siempre a la izquierda. Una vez pasado el parque, entra en la calle paralela (situada en la pantalla donde se acaba el recorrido del parque), entra y mata a todos los de la pantalla, con lo cual habrás matado al «padrino» y conseguido una fase más.

Carlos Mayor Sánchez
Valencia

SPECTRUM

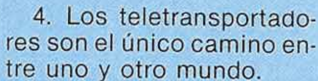
HEAD OVER HEELS

He aquí unos trucos para este juego de Ocean:

1. El disparador de buñuelos de Head y la bolsa recoge-objetos de Heels, se encuentran cerca del principio. Recógelos, son imprescindibles.

2. No malgastes los buñuelos.

3. La bolsa permite recoger objetos y utilizarlo en cualquier lugar de la habitación.



4. Los teletransportadores son el único camino entre uno y otro mundo.

5. Utiliza los interruptores para detener a los enemigos.

6. El pez de reencarnación te evitará comenzar la partida desde el principio, en el caso de que te maten.

7. Los perros dormilones sólo te sirven con Heels. Si Head está a la vista, desaparecerán.

8. Los conejos son imprescindibles para acabar el juego. Unos te darán vidas extras, otros supersaltos, los terceros invulnerabilidad y los últimos super velocidad.

9. Head y Heels pueden ser manejados de forma independiente o como un sólo personaje si montas uno sobre otro. Selecciona la opción con la tecla Swop.

Juan Carlos Navarro
Vitoria

MSX

CAMELOT WARRIORS

En el tercer mundo al coger el elixir de la vida retrocedemos hasta situarnos en el último arbusto antes de la plataforma y saltamos, nos quedaremos enganchados en el muro, volver a saltar y pasaremos directamente a la pantalla siguiente y de este modo no tendremos que volver y pasar la araña.

AMSTRAD

DRAGON'S LAIR II

En la prueba «Mystic Mosaic», realizar los siguientes pasos:

1. Dar 5 saltos a la izquierda.

2. Dar 4 saltos hacia arriba.

3. Permanecer quieto durante un «cambio de baldosas».

4. En el momento en que se produzca el siguiente «cambio», saltar rápidamente un paso hacia arriba. Veremos cómo hemos saltado del vacío a una baldosa. Lo que resta hacer es, antes del siguiente «cambio» dar 3 pasos hacia la izquierda e introducirnos en la puerta.

Carlos Rodríguez
Málaga

COMMODORE

DANTE'S INFERNO

A muchos usuarios les ocurre que no saben lo que hacer, pues no encuentran utilidad a la cuerda, ni a, dinero; y tampoco saben cómo hacer para que el barquero les lleve a otros lugares. Pues, para poder salir de allí, cogemos la bolsa de oro y, atención, se la mostramos al barquero, con las teclas F3 o F5 (usar objeto). Este se parará y nos dejará subir, para llevarnos a otros lugares del «Inferno»...

Javier Guerrero Díaz
Cádiz

MSX

KNIGHTMARE

En este extraordinario programa de Konami hay unas ventajas que todo el mundo no las conocen ya que no vienen en las instrucciones y son:

1. En todas las pantallas excepto en las tres últimas existen unas interrogaciones que al destaparlas aparecerá una salida a otra pantalla, por ejemplo:

Pantalla 1: hay dos, una que transporta a la pantalla 2 y otra a la 3.

Pantalla 2: hay una a la tercera y otra a la cuarta.

Pantalla 3: hay una a la 5.

Pantalla 4: hay una a la 6.

Siempre están en esquinas y recovecos.

AMSTRAD

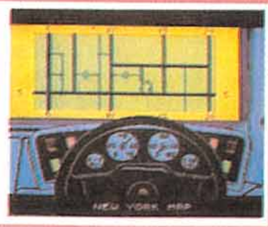
TURBO ESPRIT

Un truco para que el coche que conduzcamos se quede sin fuel es que si conducimos marcha atrás y por el carril contrario el fuel no se agotará.

Alfredo Moure Fernández
Pueblas del Caramiñal (La Coruña)





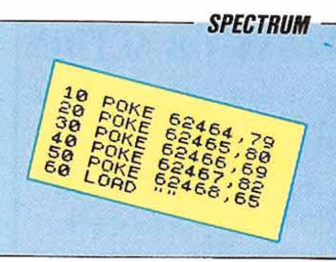


SPECTRUM

COSA NOSTRA

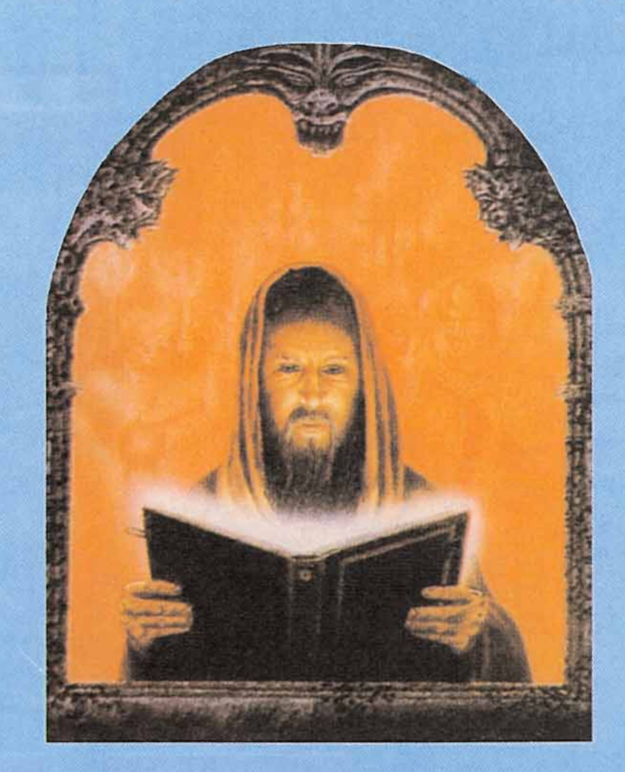
Cargador para Spectrum.

Juan Ortega Martínez
Madrid



```
10 POKE 62464,79
20 POKE 62465,80
30 POKE 62466,80
40 POKE 62467,69
50 POKE 62467,82
60 LOAD ""
```

FAIRLIGHT



Primeramente debemos encontrar algunos objetos que nos serán muy útiles como, por ejemplo, la cruz (que se coge corriendo las hojas del costado derecho del trono y efectuando la opción «Tomar») y las tres pociones mágicas (la primera, se encuentra en la habitación del suelo cuadriculado y con remolinos, debajo de la mesa; la segunda, está en una especie de altar elevado que se encuentra situado en la habitación contigua a la escalera grande que viene de la bodega y llega hasta el piso inferior; la tercera, en una habitación secreta cuya puerta está situada en la pared derecha de una habitación que da a un pasillo en el cual hay tres bolas redondas y tres puertas. La del medio justamente, es la que comunica con la habitación anteriormente mencionada. Las otras dos puertas dan al jardín y al corredor que está a la derecha de la puerta grande, de entrada al castillo. Estas dos puertas están cerradas y la llave la encontrarás en la habitación que está a la derecha del pasillo que da al corredor.

Después de haber cogido las 3 pociones y la cruz, entramos al jardín. Aquí vemos como un guardia custodia una llave. Matamos al guardia para coger la llave y así podremos entrar por la puerta que estaba cerrada y que se encuentra en esa misma habitación. Entramos en la habitación y veremos una escalera y un fantasma que no se aparta de la puerta. Subimos por la escalera y antes de llegar arriba, tiramos la cruz (si lo hiciésemos desde arriba nos diría «Blocked»). Llevando la cruz hasta el fantasma, éste desaparecerá. Pasamos la puerta y entramos a una habitación igual, pero en ésta, para matar al monje tiraremos una poción, con lo cual el monje también desaparecerá. Llegamos a un cuarto piso en el que hay otra escalera y una puerta trampa en el techo. Esta puerta está cerrada y la llave para abrirla está en el libro de la luz que iremos a buscar enseguida. Antes deberemos coger el papiro del teletransporte, la corona que hay sobre la puerta y un reloj de arena, cuya verdadera utilidad no será dar energía, sino parar el tiempo en la habitación que lo vayamos a usar. Podemos coger uno en la primera habitación de los cuatro que hay en el corredor. La puerta está cerrada, pero la llave se encuentra en la habitación de ese corredor. Teniendo estos objetos, nos dirigimos hacia la pantalla del puente levadizo. Una vez aquí, veremos como un fantasma se nos viene encima con lo que rápidamente «usamos» el reloj de arena y se quedarán estáticos, con lo cual podremos atravesarla sin ningún tipo de problemas.

Nos encontramos ya en las cavernas, aquí buscaremos una pantalla en la que hay sólo un camino y una roca. Empezamos a buscar por el lado izquierdo del camino, la puerta secreta que da a la cámara mortuoria. Aquí veremos un cuerpo sobre una mesa, saltando sobre ella y empujándola hacia cualquier lado, veremos que el cadáver cae dejando al descubierto cuatro hojas. Bajamos de la mesa y nos situamos a la altura de la segunda por la derecha, saltamos de nuevo y vemos que ésta se mueve, dejando al descubierto un pozo. Antes de tirarnos por él, y como nuestra energía será más bien baja, usaremos la poción que nos queda, con lo que la energía volverá a 99. A continuación nos tiramos y la energía volverá a disminuir por la caída. Allí veremos el libro de la luz, lo cogemos y usamos el papiro del teletransporte. De nuevo en el castillo vamos hacia la torre en la que matamos anteriormente a los monjes. La puerta trampa del techo se abrirá y nos encontraremos en una habitación en la que hay una estatua y una llave. Cogemos la llave y al volver al cuadrado del piso, veremos que no podemos bajar. Si nos alejamos un poco y tiramos el libro de la luz, la estatua se transformará en un monje que gratificará nuestros esfuerzos intentando matarnos. Ahora, y rápido, volvemos al cuadrado por el que caeremos. La estatua no era otra cosa que el hechicero (hechizado) al que debíamos liberar ya que al dejarle el libro rompimos el encantamiento. Volvemos al patio del castillo y nos dirigimos a la puerta por la cual saldremos una vez hayamos abierto con la llave que habíamos cogido en la torre. Así nuestra misión está cumplida y podremos ver la pantalla final.

Humberto Temporini
Buenos Aires (Argentina)

AMSTRAD

HYPERSPORTS

En la prueba de tiro-arco:

Cuando la parte superior de la diana móvil esté en la esquina inferior de la derecha, damos 0,6 ó 0,8 grados y conseguiremos 660 puntos o 580. Es más fácil pasar a la siguiente prueba.

Ángel Mario Torija Ruiz
Madrid

MSX

COSA NOSTRA

En la tercera pantalla por la izquierda hay dos gangster, si nos ponemos entre la pared y la boca de riego a disparar, ellos no nos darán pero nosotros a ellos sí.

AMSTRAD

HARRIER ATTACK

Para que las bombas, fuel y balas no se gasten, teclear lo siguiente:

```
10 MEMORY &1FFF
20 LOAD "HARRIER ATTACK", &8A00
30 POKE &9000,&FD=&9001,&5A: POKE &9002,&BB
40 CALL &911
```

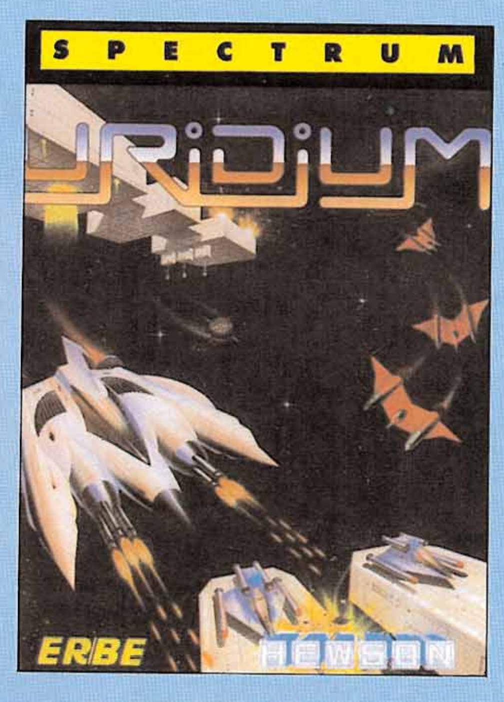
Ángel Mario Torija Ruiz
Madrid

URIDIUM

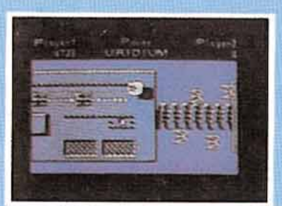
Cargador para Spectrum.

Juan Ortega Martínez
Madrid

```
  10 RESTORE : LET suma=0: POKE
23658,0
  20 FOR x=65000 TO 65039: READ
a: LET suma=suma+a: POKE x,a: NE
XT x
  30 IF suma<>4108 THEN PRINT "E
RROR EN LAS DATAS": STOP
  40 INPUT "INFINITAS VIDAS (S/N
) ";A$: IF A$<>"s" THEN POKE 650
30,0
  50 INPUT "INMUNE A MUROS (S/N)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 6503
3,0
  60 INPUT "INMUNE A NAVES (S/N)
";A$: IF A$<>"s" THEN POKE 6503
6,0
  70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTA ORIGINAL"
  80 PAUSE 0: PAPER 0: BORDER 0:
 INK 0: POKE 23624,0: CLS
  90 RANDOMIZE USR 65000
 100 DATA 49,0,0,221,33,0,64,17,
171,189
 110 DATA 62,255,55,205,86,5,122
,254,0
 120 DATA 238,62,10,50,205,137,6
2,201,50,75
 130 DATA 138,50,95,152,50,32,15
3,195,80,253
```







WARHAWK

En este juego para ir pasando de niveles, hay que destruir una serie de naves en cada uno de estos; pues bien para facilitar las cosas ahí van dos consejos:

A partir de la cuarta fase aparecen unas naves diferentes de las normales, con una forma más o menos cuadrada; a esta naves sólo hay que dispararlas una vez, de esta forma soltarán una estrella que debemos coger y que nos hará disparar a una velocidad espectacular.

Otro consejo es el siguiente: cuando se llega al final de un nivel o fase, te atacan de forma constante varios grupos de naves que en muchas ocasiones te destruyen; para evitarlo hay que situarse en el margen inferior izquierdo y disparar de forma ininterrumpida, en cuestión de segundos ya habremos pasado de nivel.

Alberto Barroso de Fuenmayor
Barcelona

AMSTRAD

ZYNAPS

```
10 REM +---------------------------+
20 REM + Cargador ZYNAPS by A.C.R. +
30 REM +---------------------------+
40 REM
50 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/N) :
",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT"Inmune a los choques (S/N) : ",
a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,0
70 POKE &BDF4,&C9:MEMORY &3FFF:MODE 0:IN
K 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,16:INK 4,1
5:INK 5,6:INK 6,3:INK 7,24:INK 8,12:INK
9,9:INK 10,18:INK 11,19:INK 12,20:INK 13
,11:INK 14,2:INK 15,1:BORDER 0:LOAD"!loa
der",&4000
80 FOR i=&A200 TO &A21C:READ a$:POKE i,V
AL("&"+a$):NEXT
90 PRINT "LOADING : ZYNAPS":POKE &414F,&
A2:CALL &4000
100 DATA 3A,0,0,B7,20,9,32,4D,65,32,4E,6
5,32,4F,65,3A,1,0,B7,20,5,3E,C9,32,5D,56
,C3,0,90
```

```
Pokes ZYNAPS by A.C.R.
-------------------------
Vidas  : POKE &654D,0
         POKE &654E,0
         POKE &654F,0
Inmune : POKE &565D,&C9
```

KINETIK

```
10 ' Pokes KINETIK (disco)
20 ' Pedro M. Cuenca.
30 OPENOUT "d":MEMORY &4FF
40 LOAD "kinetik.scn",&4000
50 CALL &4000
60 LOAD "kinetik1",&500
70 LOAD "kinetik2",&4500
80 MODE 1
90 LOCATE 5,10:PRINT "Vidas infinitas ? ";:GOSUB 1
90
100 IF a$="S" THEN POKE &35C6,0
110 LOCATE 5,13:PRINT "Energia infinita ? ";:GOSUB
 190
120 IF a$="S" THEN POKE &1904,201
130 LOCATE 5,16:PRINT "Inmortalidad ? ";:GOSUB 190
140 IF a$="S" THEN POKE &34FD,201
150 LOCATE 5,19:PRINT "Juego sin enemigos ? ";:GOS
UB 190:IF a$="S" THEN POKE &E23,201
160 LOCATE 5,22:INPUT "Numero de vidas (1-10) ";nu
m$:num=VAL(num$):IF num<1 OR num>10 THEN LOCATE 1,
22:PRINT STRING$(38," ");CHR$(7)
;:GOTO 160
170 POKE &A9B,num-1
180 CALL &500
190 a$=""
200 CALL &BB7B:CALL &BB81
210 WHILE a$="":a$=UPPER$(INKEY$):WEND
220 PRINT a$
230 CALL &BB84
240 RETURN
```

HYDROFOOL

```
10 REM +------------------------------+
20 REM + Cargador HYDROFOOL by A.C.R. +
30 REM +------------------------------+
40 REM
50 MODE 1:INPUT "Energia infinita (S/N) : ",a$
60 OPENOUT"a":MEMORY 1999:LOAD"disc":POKE &7DD,0:P
OKE &7DE,0:POKE &7DF,0:POKE &80C,&C3:CALL 2000:LOA
D"!hf1",&136F:LOAD"!hf2",&C000
70 IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE &C441,&C3
80 FOR i=&FFF0 TO &FFFD:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$)
:NEXT:CALL &FFF0
90 DATA 21,00,c0,11,34,71,01,4f,3a,ed,b0,c3,34,71
```

```
POKE &7575,&C3
```

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Objeto)* y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535  LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c  POKE n,c  NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
  70 LET a$=""  POKE 23658,8
 100 LET a=10  LET b=11  LET c=1
2  LET d=13  LET e=14  LET f=15
 200 LET li=1  GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE l$  IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n  LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689
,PEEK 23689-1  GO SUB 5000  GO T
O 1000
1007 INPUT "
         DATOS  ", LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689  PRINT
 AT cx,0,d$,AT cx,21,CHR$ 138,"L
INEA ",li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000  GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1, FLASH 1, O
VER 1," "  GO SUB 5000  GO TO 10
00
1200 NEXT n  LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1)  LET ch=ch+he  NEXT n
1250 LET ct=0  INPUT "CONTROL "
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1  GO TO 1000
5000 BEEP .2,0  OUT 254,2  POKE
23689,PEEK 23689+1  RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0, INK 7, PAPER 1,"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST   "
6100 LET i$=INKEY$  IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT #0, PAPER 3, INK 7,"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)  "
7002 PAUSE 0  IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS  GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)        "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$ DA
TA a$()  CLS  PRINT "CODIGO FUE
NTE  ",n$  PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO )  CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 INPUT PAPER 3, INK 7,"DIREC
CION ",di, PAPER 3, INK 7,"N.BYT
ES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE
 n$  IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0, PAPER 6,"     DES
EA VERIFICAR (S/N)        "  PAUSE
 0  IF INKEY$="S" THEN PRINT #0,
 INK 7, PAPER 2," REBOBINE LA CI
NTA Y PULSE PLAY "  VERIFY n$COD
E di,nb  CLS  PRINT "CODIGO OBJ
ETO  ",n$'"Inicio  ",di,"Longitu
d  ",nb  PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7505 CLS  FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19)," ",CHR
$ 138,"LINEA ",INT (m/20)+1
7520 NEXT m  GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE
 n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2)  LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS  PRINT AT 10,5,"Ultima
 linea  ",li-1,AT 11,5,"Comenzar
 por  ",li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di  CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
E TRABAJO"  FOR n=1 TO 200  NEXT
 n  CLS  GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7, FLASH 1,"VOLC
ANDO EN MEMORIA"  PRINT AT 7,5,"
Direccion Inicial  ",di
9008 PRINT AT 11,4,"RESTAN ",AT
11,17,"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1)  LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN a$/
2-n/2)," "
9020 NEXT n  CLS  PRINT AT 10,8
, FLASH 1,"VOLCADO COMPLETO"  FO
R n=1 TO 100  NEXT n  CLS  GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS  PRINT #0, FLASH 1," N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE "
 PAUSE 300  CLS  RETURN
9900 CLEAR  SAVE "CARGADOR" LIN
E 1  PRINT #0,"REBOBINE LA CINTA
 PARA VERIFICAR"  VERIFY "CARGAD
OR"  RUN
```



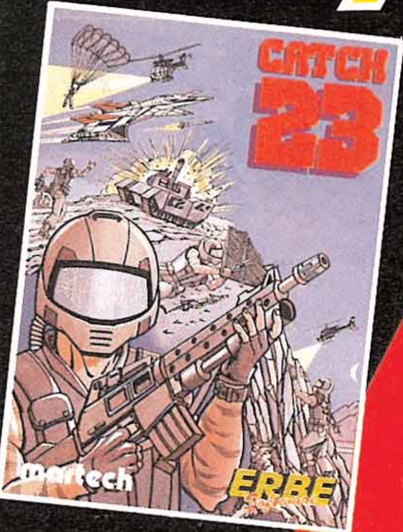
¡¡NO DESESPERES!!

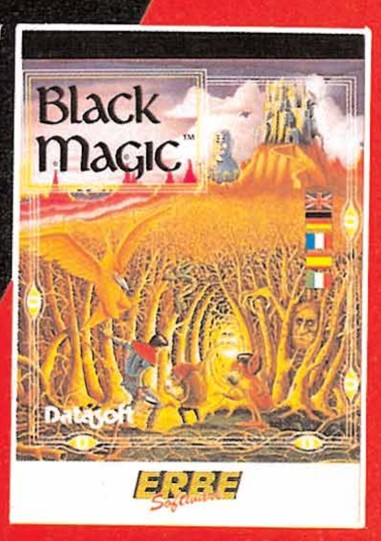
LAS VACACIONES SE HAN TERMINADO...
... PERO LA AVENTURA CONTINUA.

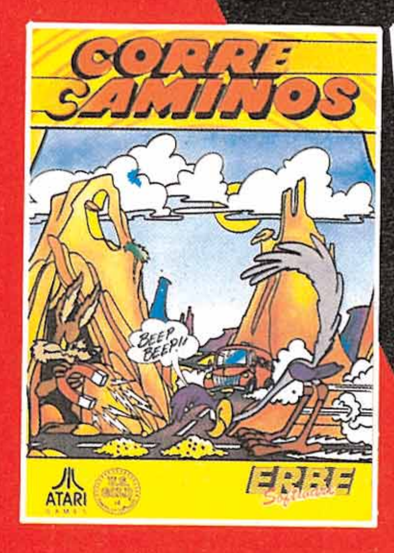


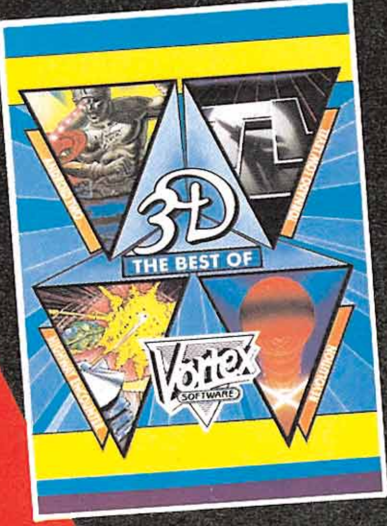
RESPIRA HONDO Y PASA LA PAGINA.

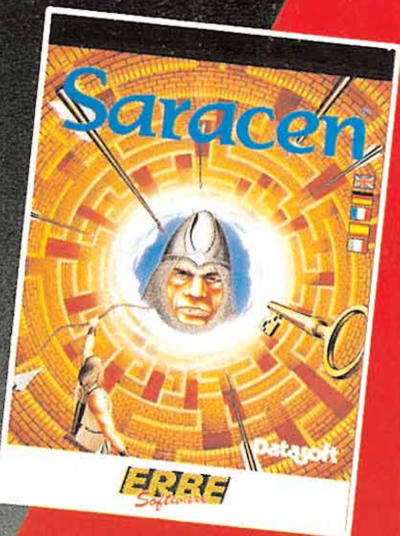
Vive la
AVENTURA

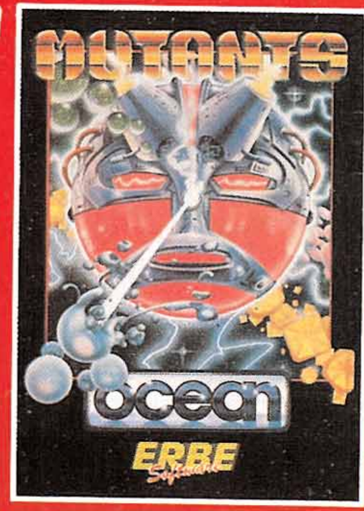






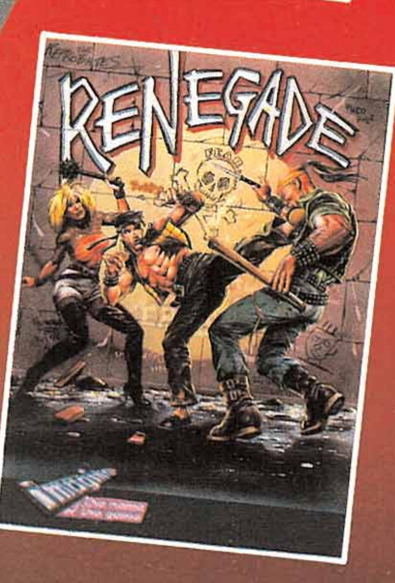




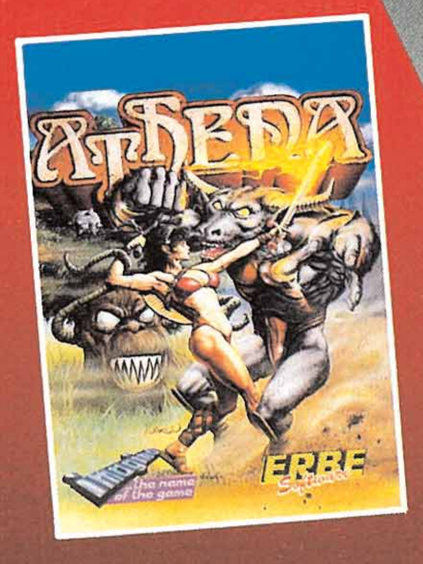






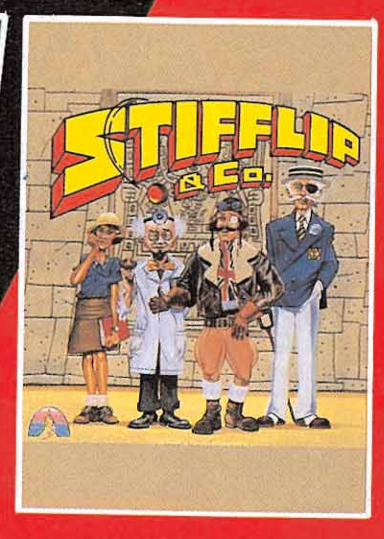


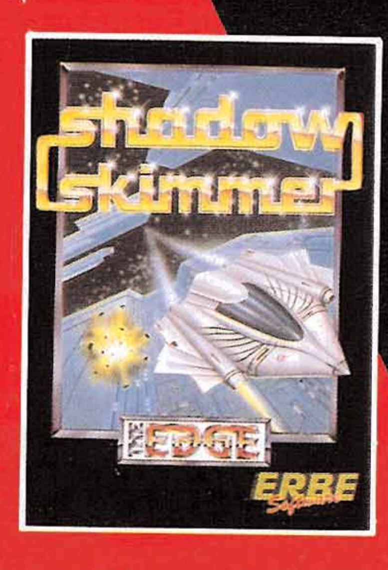


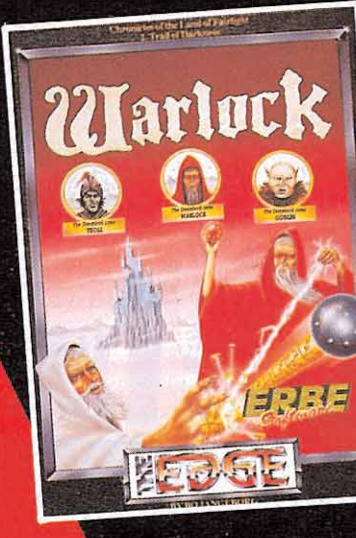


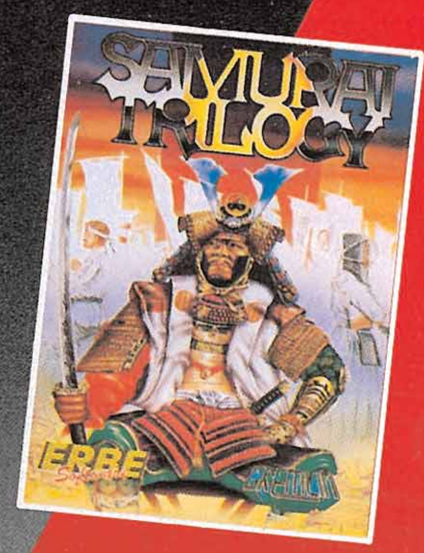
Vive la AVENTURA

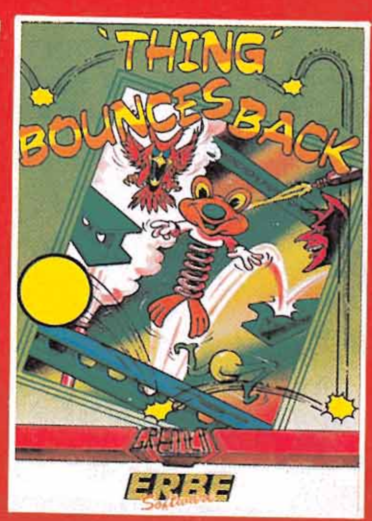






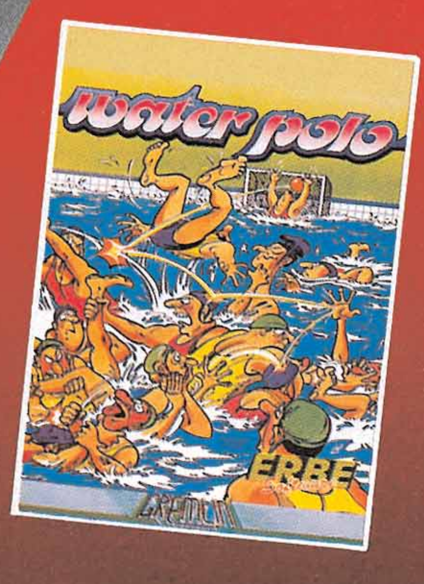








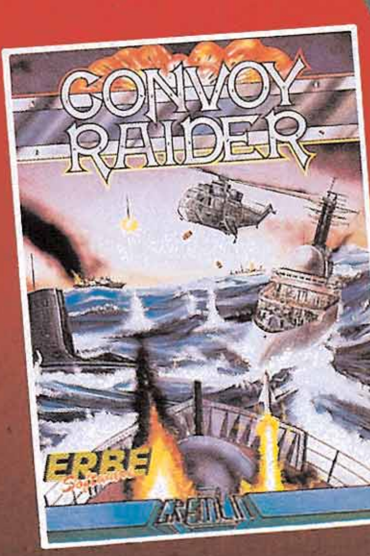




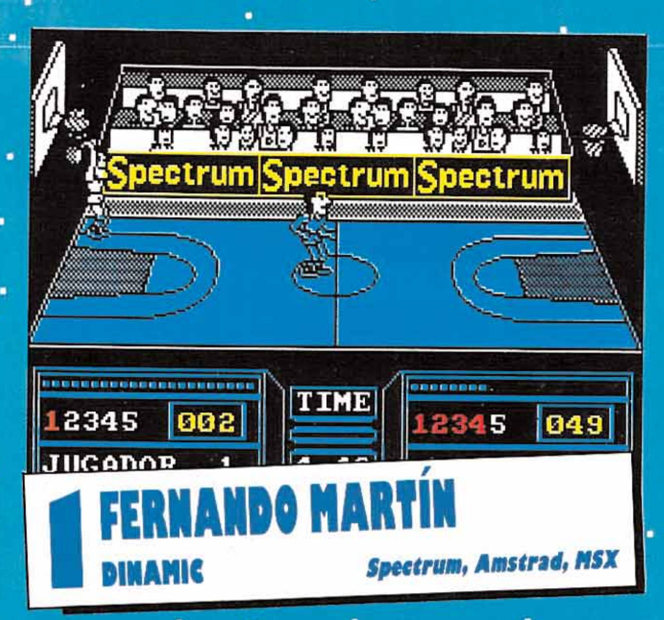
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114
TELEF. (93) 253 55 60.



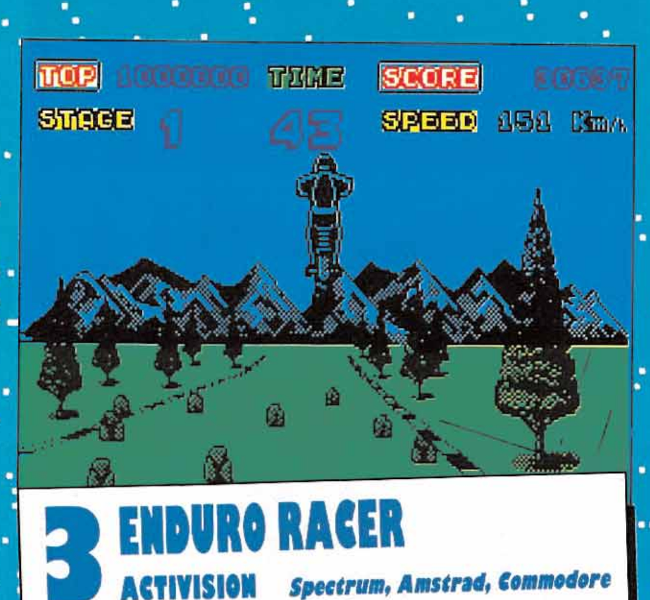
Los recomendados...



1 FERNANDO MARTÍN
DINAMIC — *Spectrum, Amstrad, MSX*



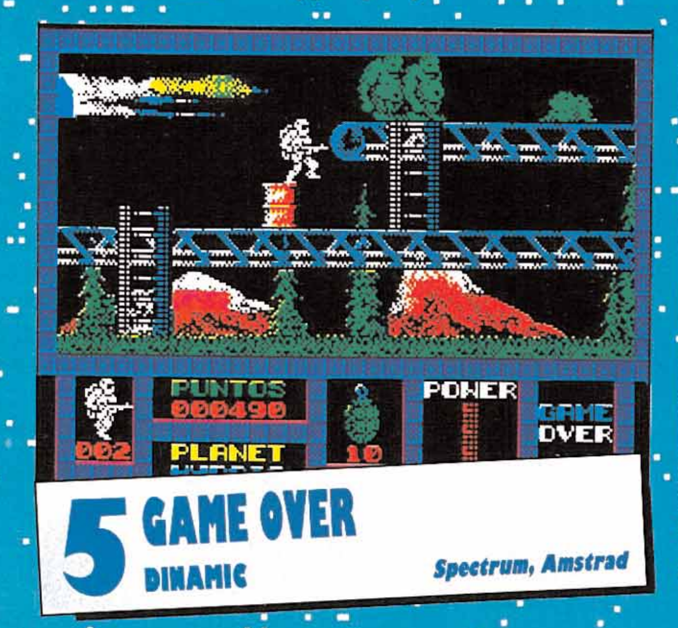
2 BARBARIAN
PALACE SOFT — *Spectrum, Amstrad, Commodore*



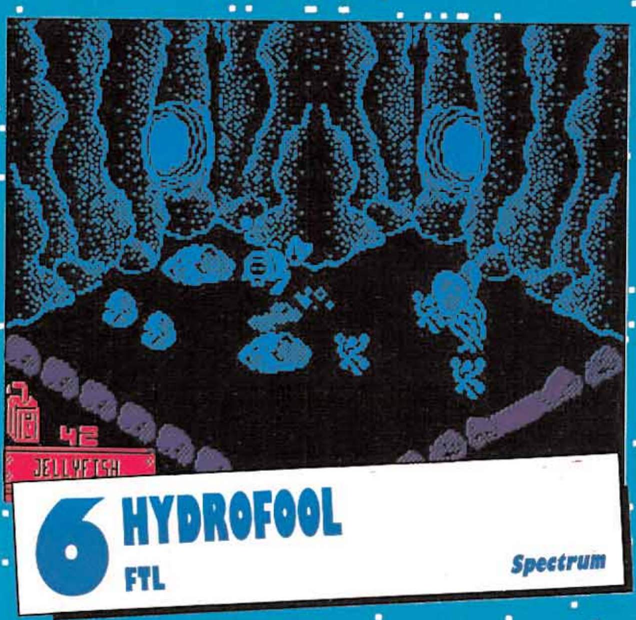
3 ENDURO RACER
ACTIVISION — *Spectrum, Amstrad, Commodore*



4 ARKANOID
IMAGINE — *Spectrum, Amstrad, Commodore*



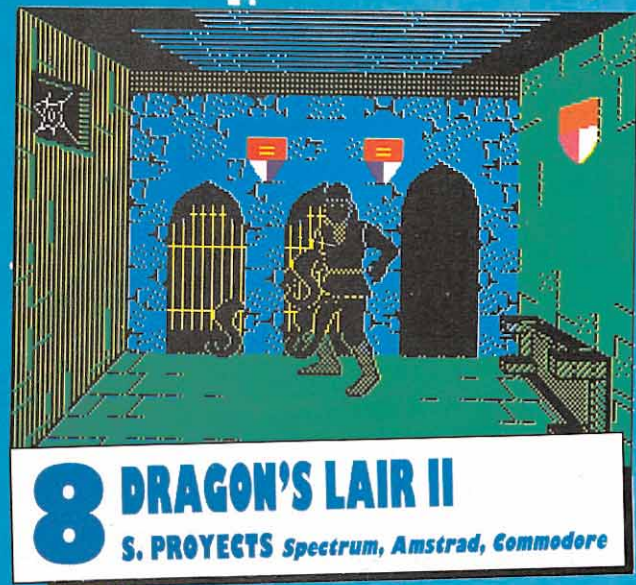
5 GAME OVER
DINAMIC — *Spectrum, Amstrad*



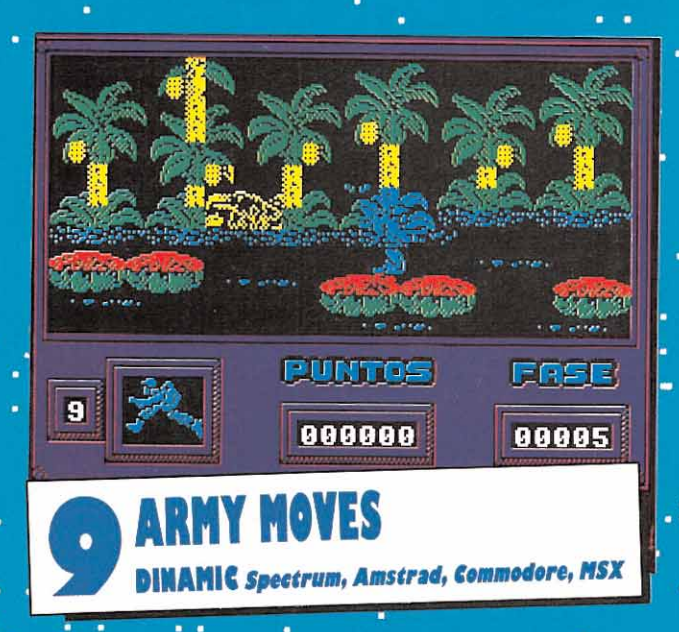
6 HYDROFOOL
FTL — *Spectrum*



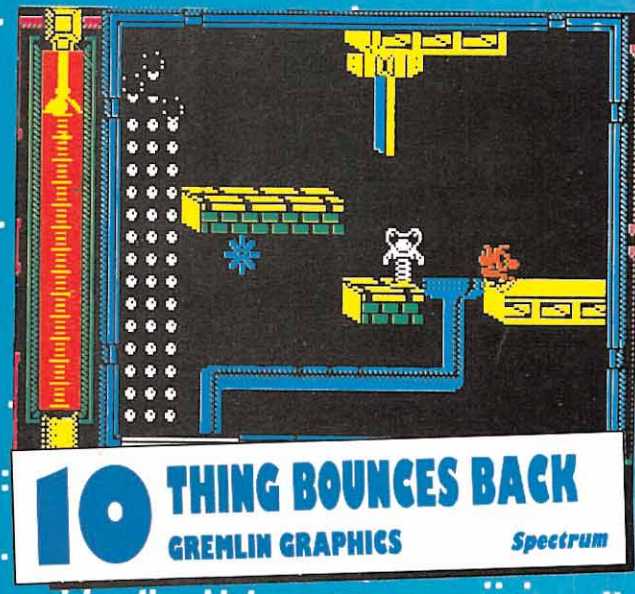
7 BASKET TWO ON TWO
ACTIVISION *Spectrum, Amstrad*



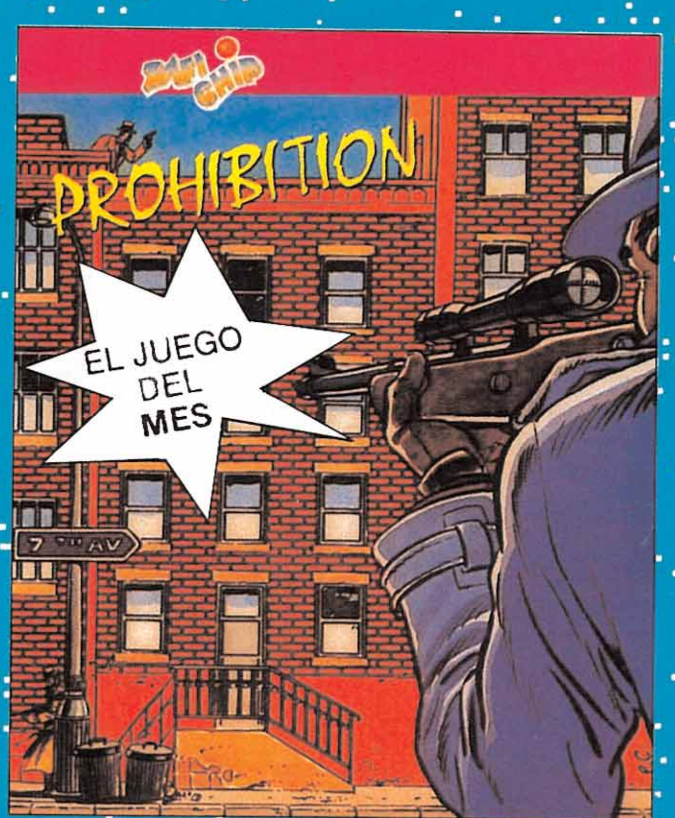
8 DRAGON'S LAIR II
S. PROYECTS *Spectrum, Amstrad, Commodore*



9 ARMY MOVES
DINAMIC *Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX*

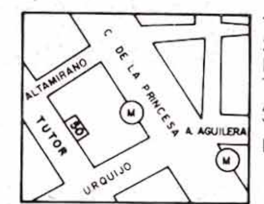


10 THING BOUNCES BACK
GREMLIN GRAPHICS *Spectrum*





COCONUT
INFORMATICA



TUTOR, 50
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SÁBADO

EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY	7.000-D
ZOMBI	1.800-D
AUF W. MONTY	875
ARKANOID	875
ARKANOID	2.250-D
ARMY NOVES	875
ACRO JET	1.200
ALIENS	880
BUBBLER	875
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
BREAKTHRU	875
BACTRON	995
BACTRON	2.500-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
BILLY BARRIOBAJERO	2.500-D
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
CORRECAMINOS	875
COLOSSUS CHES 4	3.600-D
CRAY 5	875
COSA NOSTRA	995
DUSTIN	875
DRAGON'S LAIR 2	875
DRAGON'S LAIR 2	2.250-D
DON QUIJOTE	875
DON QUIJOTE	2.250-D
DINAMIC DISK PACK	2.750-D
ENDURO RACER	880
ENDURO RACER	2.500-D
EXPRESS RAIDER	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FERNANDO MARTIN BASKET	2.250-D
GOLPE P. CHINA	880
GAME OVER	875
GAUNTLET	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D
HYDROFOOL	1.200
HEAD OVER HEELS	875
IKARI WARRIORS	1.200
KRAKOUT	875
LEVIATHAN	875
LEADER BOARD	1.200
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LEADER BOARD	2.250-D
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.995-D
METROCROSS	875
MARIO BROSS	875
MAG MAX	875
MILLION 3	1.750
NONAMED	875
NEMESIS THE WARLCCK	875
NOSFERATU	875
NEMESIS	1.500
PHANTOMAS II	875
PROHIBITION	1.200
SHAOLINS ROAD	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGHT	875
SARACEN	875
STRYFE	875
SABOTEUR II	875
SPIRITS	875
SAILING	880
TWO ON TWO	880
TWO ON TWO	2.400-D
TENNIS 3D	995
TRIVIAL PURSUIT	3.400
WARLOCK	875
WINTER GAMES	875
6 PAK	1.750
6 PAK	2.750-D
500 CC GRAND PRIX	995
ZOX 2099	995

PCW 8256-8512

BOB WINNER	4.200
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	4.200
CLASSIC COLLECTION	3.800
3D CLOCK CHESS	3.400
FAIRLIGHT	3.200
HEAD OVER JEELS	3.400
LEADER BOARD	3.400
S. BELLE/AIR CONTROL	3.400
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	7.000
PHOENIX III-E	6.500

SPECTRUM

ARKANOID	875
ACROJET	1.200
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ACE OF ACES	1.200
ANTIRIAD	1.200
AUF W. MONTY	875
ARQUIMIDES XXI	875
ALIENS	880
BUBBLER	875
BOMB JACK II	1.200
BARBARIAN	1.200
BAZOOKABILL	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
CORRECAMINOS	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
COSA NOSTRA	995
DON QUIJOTE	875
DRAGON'S LAIR 2	875
DUSTIN	875
ENDURO RACER	880
EXPRESS RAIDER	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIST II	875
GAME OVER	875
GOLPE P. CHINA	880
GHOSTS'N GOBLINS	875
GAUNTLET	875
GOONIES	875
GUNRUNNER	875
HYDROFOOL	1.200
HARD GUY	875
HEAD OVER HEELS	875
HOWARD THE DUCK	880
INSPECTOR GADGET	875
JAIL BREAK	1.500
KRAKOUT	875
KAT TRAP	875
LEVIATHAN	875
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LEADER BOARD	1.200
MAG MAX	875
MILLION 3	1.750
METROCROSS	875
MARIO BROS	875
NEMESIS THE WARLOCK	875
NEMESIS	1.500
NOSFERATU	875
NIGHTMARE RALLY	875
PAPER BOY	1.200
RANARAMA	875
SAMURAI TRILOGY	875
SLAP FIGTH	875
SARACEN	875
SURVIVOR	875
SIPIRITS	875
SABOTEUR II	875
STAR RAIDERS II	880
SAILING	880
SHORT CIRCUIT	875
SHADOW SKIMMER	875
SILENT SERVICE	1.200
SUPER CYCLE	1.450
SHAOLINS ROAD	875
SUPER SOCCER	875
SCOOBY DOO	1.200
TERROR OF THE DEEP	875
THRONE OF FIRE	875
TWO ON TWO	880
TERRA CRESTA	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
T T RACER	1.200
URIDIUM	875
6 PAK (7 JUEGOS)	1.750

JOYSTICKS

QUICK SHOT I	1.100
QUIK SHT II TURBO	2.800
KONIX	2.600
PRO 5.000	3.400
DISC 3'' (AMSOFT)	700
DISC 5'' 1/4 DD.DC	300
FUNDAS DISC 3''	1.500

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

MSX

ARMI MOVES	875
ARKANOID	875
AUF W. MONTY	875
AVENGER	875
BUBBLER	875
BATMAN	875
COSMIC SHOCK ABSORBER	875
COLT 36	875
CAMELOT WARRIORS	875
COSA NOSTRA	995
COSA NOSTRA	2.400-D
DUSTIN	875
DEMONIA	995
DESOLATOR	875
DAMBUSTERS	1.200
DONKY KONG	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
GAUNTLET	875
HOWARD THE DUCK	880
HEAD OVER HEELS	875
INTERNATIONAL KARATE	875
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	995
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
MAZE MAX	995
MARTIANOIDS	875
NOMADED	875
PHANTHOMAS II	875
RUNNER	955
SURVIVOR	875
SPIRITS	875
SPY VS. SPY	875
SPITFIRE 40	875
SORCERY	1.200
UCHI MATA	875
WINTER GAMES	1.400
WHO DARES WIN II	1.000
10 FRAME	1.200
KRAKOUT	875
GREEN BERET	4.500-K
GOONIES	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
NEMESIS	4.500-K

K = CARTUCHO
D = DISCO

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS

DIRECCIÓN COMPLETA

TEL.:

TÍTULOS AMSTRAD ☐ SPECTRUM ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL:

FORMA DE PAGO:

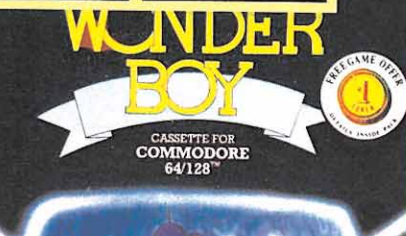
☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO



RETA A TU HABILIDAD

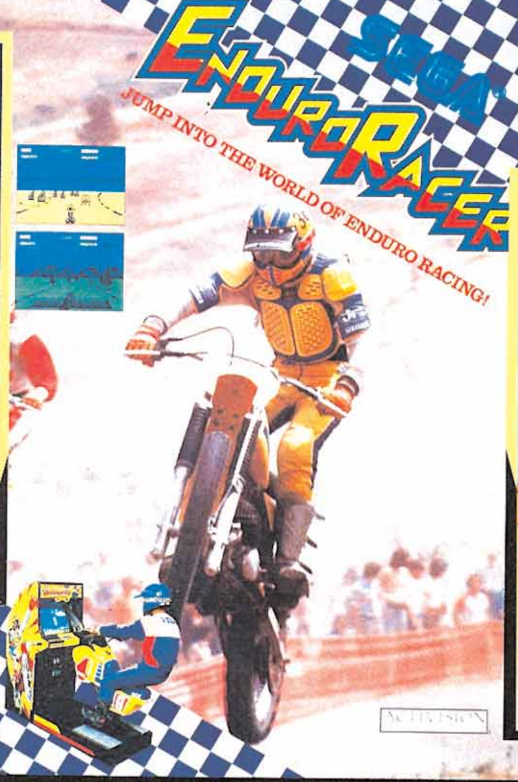
SEGA®





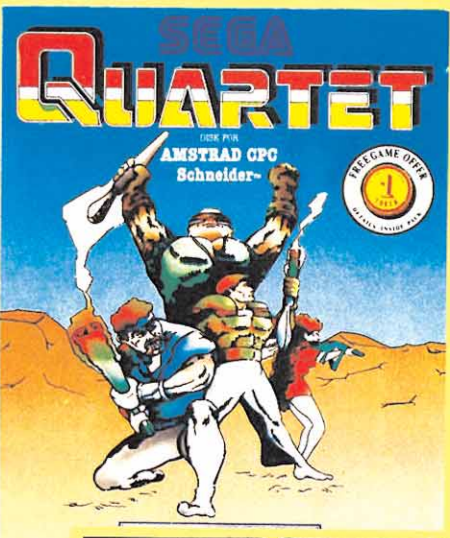


WONDER BOY TIENE UNA MISION: RESCATAR A SU NOVIA. SERPIENTES, FUEGOS, CARACOLES Y ABEJAS SE ENCUENTRAN A SU PASO. PUEDE ROMPER HUEVOS DE LOS QUE RECOGERA HACHAS DE PIEDRA. SU ANGEL GUARDIAN Y OTROS ELEMENTOS LE AYUDARAN.



CONVIERTE TU ORDENADOR EN UNA AUTENTICA MOTO DE COMPETICION. EN EL CAMINO ADELANTE ENCONTRARAS LOS MAS INSOSPECHADOS OBSTACULOS QUE TU HABILIDAD Y DESTREZA TENDRAN QUE SORTEAR.

CUANDO LOS TERRORISTAS INVADEN Y CAPTURAN UNA COLONIA DEL ESPACIO, SOLO HAY UNA MANERA DE ACTUAR. ENVIAR AL EQUIPO DE ASESINOS MAS ENTRENADO A LA LUCHA. ENVIA EL QUARTET!! UN JUEGO ARCADE PARA UNO O DOS JUGADORES.







Disponibles con:
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22



Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

Kinetos es un perdido mundo submarino, situado en una profunda fosa submarina, lejos de donde puede llegar el ser humano, ha vivido durante siglos y siglos en paz y armonía. Todo gracias a la más preciada posesión del reino de Kinetos: las tres letras de la sabiduría. Estas tres letras juntas y colocadas en el orden correcto instauraban instantáneamente la paz allá donde se encontrasen. Desgraciadamente lo peor había ocurrido: un fuerte maremoto había arrasado parte de este reino y, además, había separado y perdido las tres letras.





José Emilio Barbero

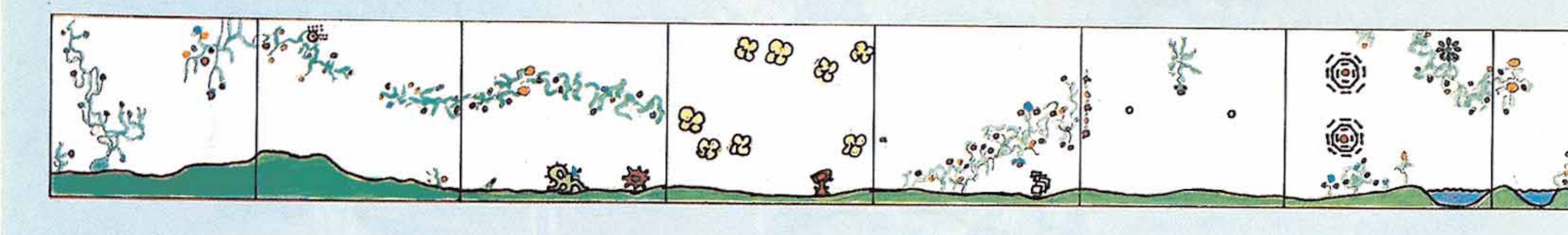
Siglos de paz han transcurrido en Kinetos desde que las tres letras de la sabiduría instauraron su poder. Desgraciadamente ha ocurrido lo peor, las tres letras han desaparecido.

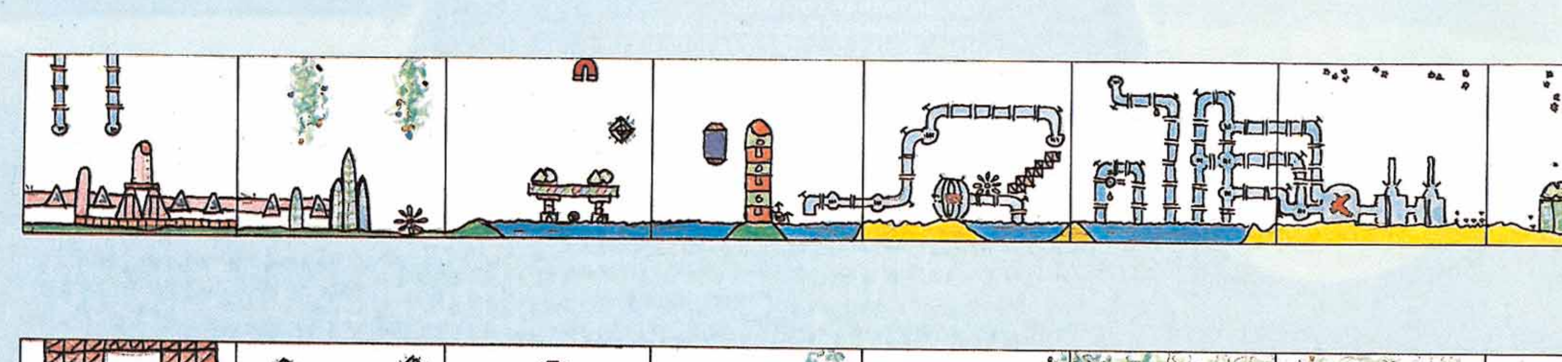


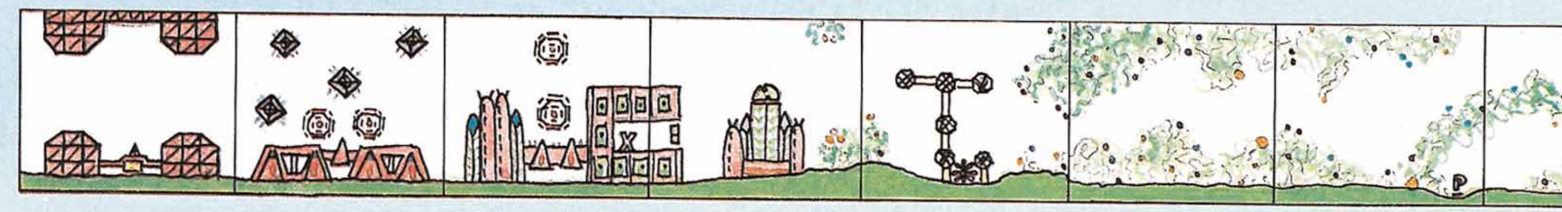
La aventura

La misión, por tanto, es clara. Hay que recuperar las tres letras y llevarlas al reino de Kinetos, donde deberán ser colocadas en el orden correcto para que la paz sea recuperada.

Los peligros que nos acechan son múltiples: extraños seres que se alimentan de nuestra energía o que nos roban nuestros objetos, corrientes que nos arrastran hacia obstáculos mortales, y por si fuera poco desco-







nocemos dónde están las letras y cuál es el orden correcto en que debemos entregarlas. Si las entragamos en un orden incorrecto, supondrá para nosotros la muerte instantánea.

Las ayudas

Afortunadamente, esparcidos por algunas pantallas hay repartidos algunos objetos que una vez recogidos nos proporcionan importantes ayudas. Estos objetos son:

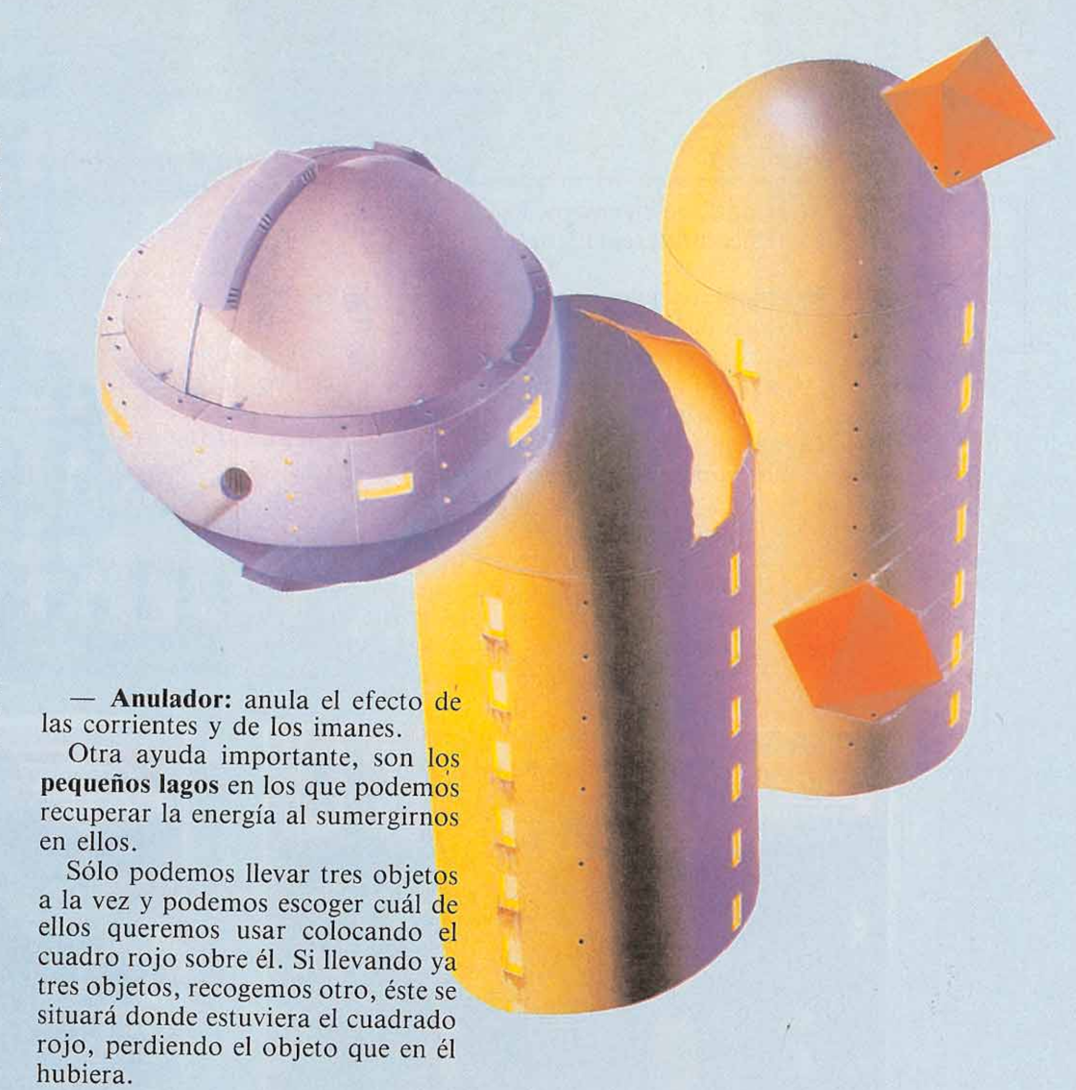
— **Pistola:** una vez recogida nos permitirá disparar chorros de burbujas que ahuyentarán a todo enemigo que se nos ponga por delante.

— **Transportador:** mediante este utensilio podremos viajar a cualquier pantalla introduciendo su código correspondiente.

— **Flores:** reponen nuestra energía instantáneamente.

— **Elevador:** si en cualquier pantalla nos quedamos quietos o, incluso, al movernos, adquirimos una tendencia a ir hacia arriba.

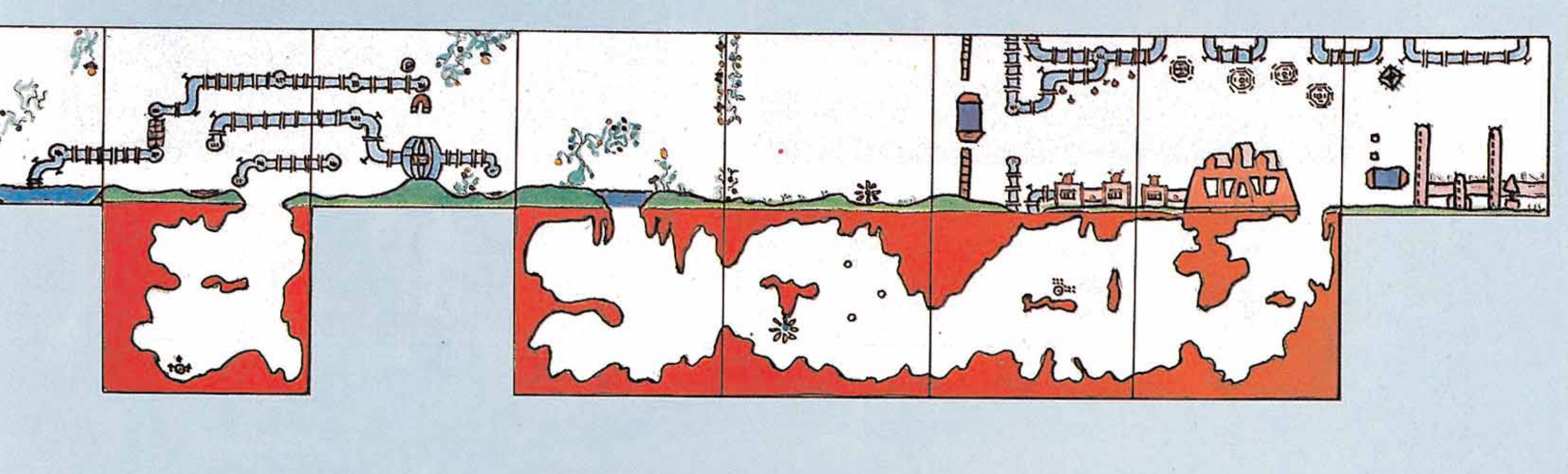
— **Inmunidad:**nos hace inmunes a los enemigos excepto a aquellos que nos roban los objetos (los que tienen forma de rombo).

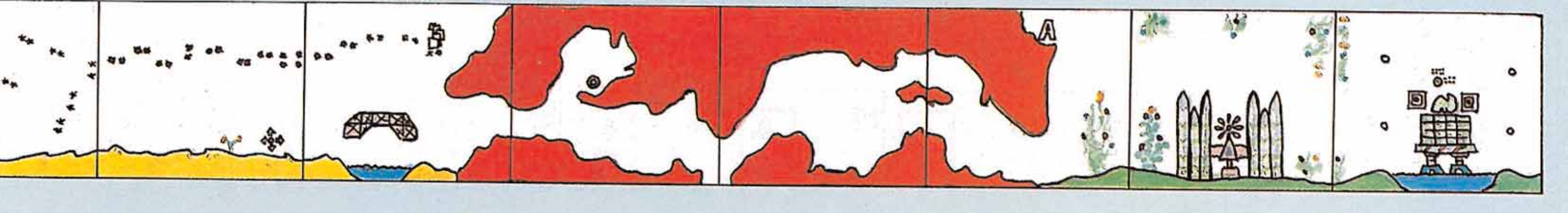


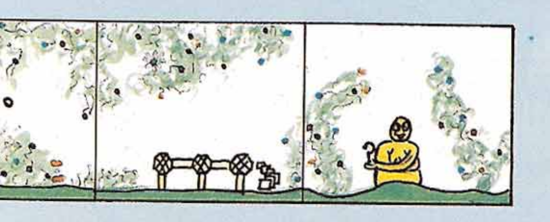
— **Anulador:** anula el efecto de las corrientes y de los imanes.

Otra ayuda importante, son los **pequeños lagos** en los que podemos recuperar la energía al sumergirnos en ellos.

Sólo podemos llevar tres objetos a la vez y podemos escoger cuál de ellos queremos usar colocando el cuadro rojo sobre él. Si llevando ya tres objetos, recogemos otro, éste se situará donde estuviera el cuadrado rojo, perdiendo el objeto que en él hubiera.







Los enemigos

Hay tres tipos de enemigos, cada uno de ellos con diferentes características:

— **Enemigos mortales:** tienen forma de disco o de ojos. El contacto con ellos nos resta energía, aunque en poca cantidad, por lo que no son especialmente peligrosos.

— **Rombos:** además de restarnos energía, nos roban los objetos que llevamos, devolviéndolos al lugar donde los hubiésemos recogido.

— **Pulpos:** se pegan a nosotros y succionan hasta nuestra última gota de energía.

Además de éstos, hay ciertos obstáculos fijos, cuyo simple contacto nos causará la muerte. Son todos de color rojo.

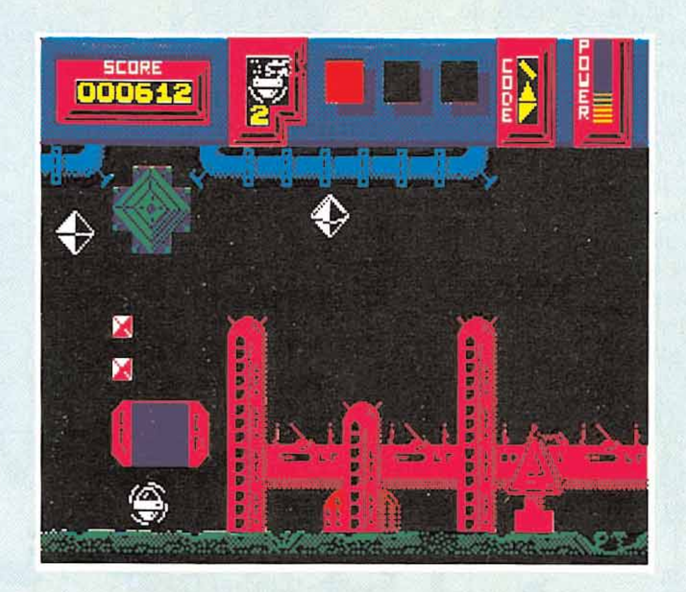
Los mapas

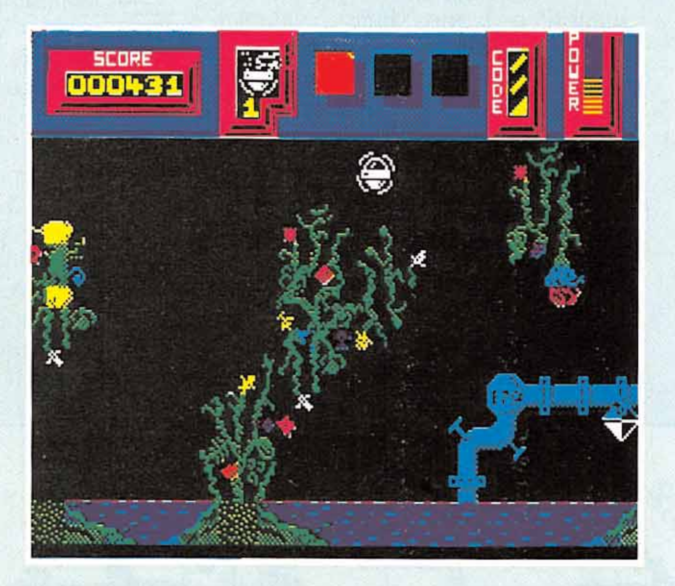
En el primer mapa podéis observar todas las pantallas, así como todos los objetos que en ellas se encuentran (letras incluidas).

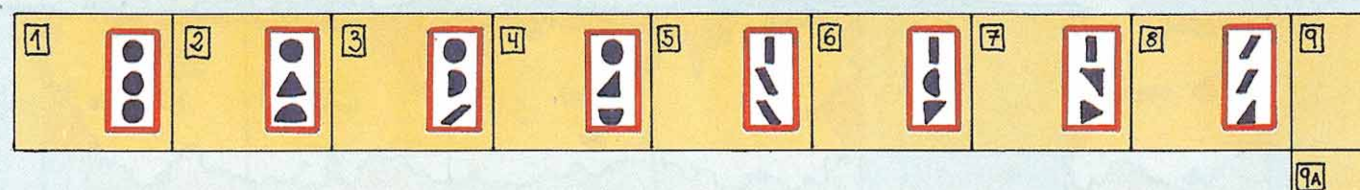
Las letras se encuentran en las pantallas 28 (la A), 33 (la X) y 37 (la P).

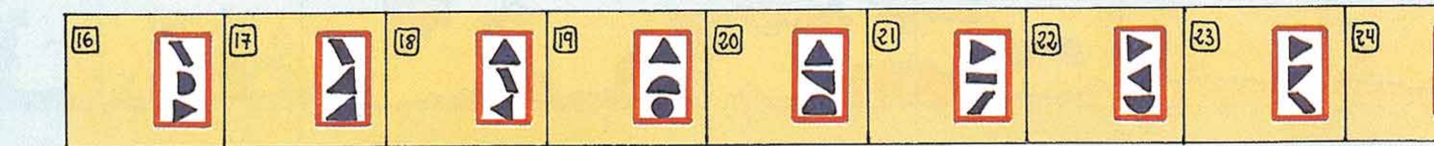
Los objetos se encuentran en las pantallas 2, 5, 9A, 10, 12, 12A, 13A, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 29, 30, 35 y 39.

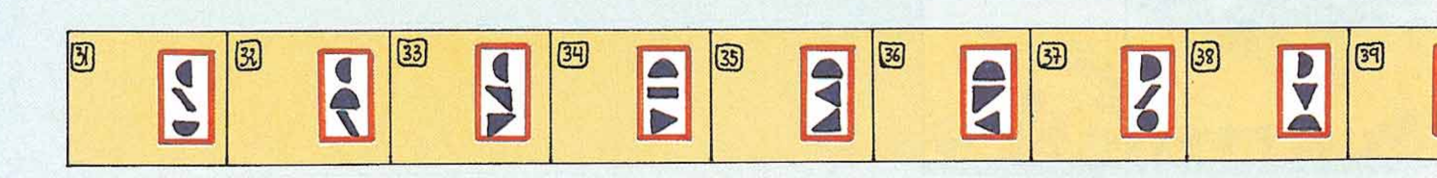
«Las tres letras de la sabiduría instauraban la paz allá donde se encontraban»













El juego

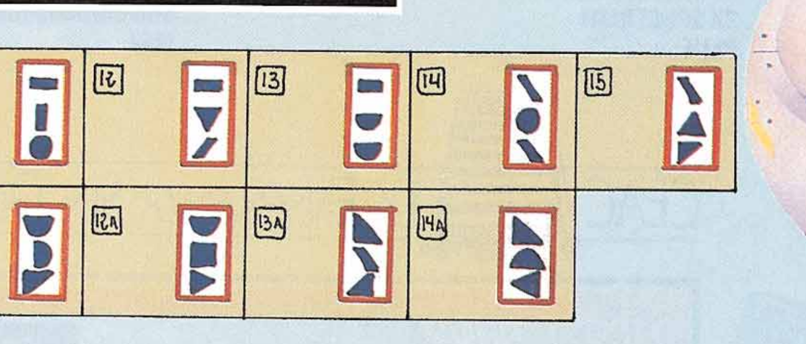
La combinación correcta de las tres letras, como ya os habréis supuesto, es PAX. Existen muchas formas de acabar el juego, pero la más sencilla es la siguiente:

Recoger la pistola de la pantalla 2 colocándola en el primer lugar de el marcador destinado a los objetos. A continuación ir a la pantalla 5 y recoger el transportador (sin perder la pistola) y usarlo para ir hasta la pantalla 24, donde hay un anulador. Recogerlo, colocándolo en el tercer lugar del marcador, y dirigirse cuatro pantallas a la derecha, donde está la primera letra, la A, colocarla en el segundo lugar del marcador. Avanzamos cinco pantallas más a la derecha, aquí está la segunda letra, la X. Para acceder a ella debemos eliminar dos cuadrados que nos impiden el paso, para ello sólo tenemos que dispararlos. La colocamos en el tercer lugar del marcador (si perdemos el transportador no importa, ya no nos es necesario). Nos dirigimos de nuevo a la derecha, donde al pasar cuatro pantallas encontraremos la última letra, la P. La colocamos en el primer lugar del marcador. Ya tenemos las tres letras en su orden correcto, ahora sólo nos resta entregárselas al guardián de Kinetos, para ello tenemos que esquivar los enemigos de las tres últimas pantallas, sin más ayuda para ello que nuestra propia habilidad para esquivarlos. Especialmente difícil es la última pantalla, donde cuatro rombos nos esperan para intentar quitarnos las letras. Si lo consiguen, éstas volverán a aparecer en la misma pantalla en la que las recogimos.

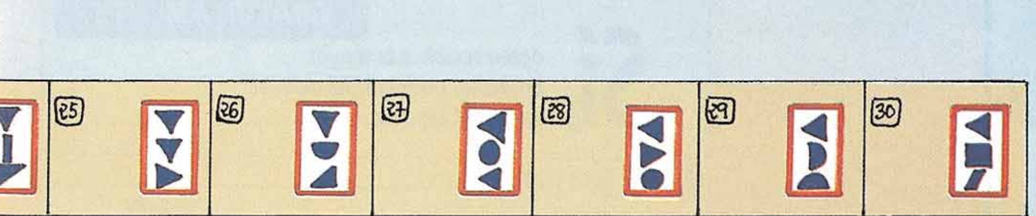
Si pese a todo logramos esquivarlos, sólo tendremos que tocar la interrogación que sostiene el guardián para llevar a buen término nuestra misión. Aparecerá un mensaje de felicitación y el juego concluirá.

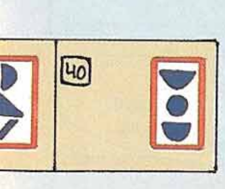


«Kinetos es un mundo submarino, donde el hombre jamás ha podido llegar»









Spectrum

POKES

POKE 50658,n donde n = n.º de vidas (0-255).
POKE 61061,0 vidas infinitas.
POKE 51722,194 juego sin enemigos.
POKE 62003,194 los enemigos en forma de rombo nos nos roban los objetos que llevemos.
POKE 56721,194 inmunidad.
POKE 63106,218 inmunidad.

LOS VIDEO-JUEGOS SEGA PARA TU CASA SON IGUALES A LOS DE LOS SALONES RECREATIVOS

Son nuevos.
¡Son superdivertidos!
Llenos de color, detalle y sonido.

Los video-juegos Sega son iguales a los que ya conoces de los Salones recreativos pero la consola se conecta a cualquier televisor o monitor que tengas en casa.

La misma calidad de imagen. Resolución gráfica de 256 columnas por 192 líneas. 3 generadores de sonido con 4 octavas y 1 white noise. 64 colores. Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial. Caracteres 8 × 8 Pixeles, máximo 448, Sprites 8 × 8 Pixeles, máximo 256. Salida de imagen RP o RGB. Cartuchos de 1048 (1 Mega) y Tarjetas de 256 K. Y la consola Master System Sega tiene ROM 128 K, RAM 128 K.

Al comprar la consola Sega te regalarán la tarjeta del juego HANG-ON.

Al comprar la pistola como accesorio te regalarán un cartucho Sega ¡con 3 juegos!

VISITENOS EN SONIMAG
Palacio n.º 4
Nivel 7. Stand-704



JUEGOS DISPONIBLES

TARJETAS (256 K)
Teddy Boy
Transbot
My Hero
Ghost House
Fighter
Super Tennis
Hang on (de regalo con consola)

CARTUCHOS (1 Mega)
Combo (de regalo con Ligh Phaser)
World Grand Prix
Choplifter
Fantasy Zone
Black Belt
The Ninja
Alex Kidd in the Miracle World
Wonder Boy
Action Fighter

PROXIMAMENTE

TARJETAS (256 K)
Spy us Spy
Bank Panic
Woody Pop

Secret Command
Pro wrestling
Shooting Gallery
Great Golf
Great Ice Hockey
Quartet
Astro Warrion/Pit P
Enduro Racer
Missile Defense 3D

Los video-juegos Sega, así como la conso y la pistola, los encontrarás en tus tiendas habituales de informática, de sonido, o en bazares y grandes almacenes.

Si no encuentras los productos Sega en tu proveedor habitual pide información a:



Velázquez, 10
Tel. 276 22 08/09 MADI



Los tiempos han cambiado y de aquellos primeros programas en que la misma fase se repetía invariablemente mientras duraran nuestras vidas hemos pasado a programas con multitud de pantallas y enemigos. Zynaps, buen ejemplo de ello, cuenta con doce niveles, todos ellos con una característica común: están infestados de enemigos.

Nuestro objetivo es claro, recorrer los doce niveles eliminando el mayor número posible de enemigos, cuidando, en lo posible, de no perder ninguna de nuestras escasas vidas. Durante el transcurso de la batalla podremos adquirir nuevas armas que aumentarán considerablemente nuestro poder de destrucción.

Si conseguimos sobrevivir al ataque de todos los enemigos de una fase deberemos, antes de pasar a la siguiente, luchar con una o varias naves nodrizas. Si conseguimos destruirles o permanecer vivos hasta que salgan de la pantalla pasaremos de fase, de lo contrario volveremos al principio de ese nivel.

Además de esquivar a los enemigos deberemos estar pendientes de no chocar contra otros obstáculos tales como meteoritos, asteroides de burbujas, etc. En cuanto a los decorados, podemos tocarlos con la parte superior e inferior de la nave, pero nunca con la trasera o con la delantera.

El fuel

Algunas naves, al estallar, dejan tras ellas una mancha roja, el fuel. Al recogerlo, veremos como en un lugar del marcador destinado a las armas aparece una nueva. Por otra parte, si cuando vamos a recoger el fuel dejamos pulsada la tecla de disparo la nave cambiará de color y en lugar de cambiar el arma que llevásemos, aumentaremos el nivel de fuel (los cuatro cuadraditos situados en el marcador). Con los cuatro cuadrados activos y recogiendo una unidad más de fuel podremos empezar a usar el arma que llevemos. El poder de las armas sólo durará cierto tiempo, ya que poco a poco va disminuyendo el nivel de fuel, por ello, si queremos mantener un arma activa deberemos ir reponiéndolo.

Las armas

Cinco son las ventajas que pode-

Los viejos arcades vuelven a estar de moda. Zynaps, el nuevo programa de Hewson, nos devuelve a aquellos tiempos en que matar marcianos era la ocupación favorita de todos los fanáticos de los videojuegos

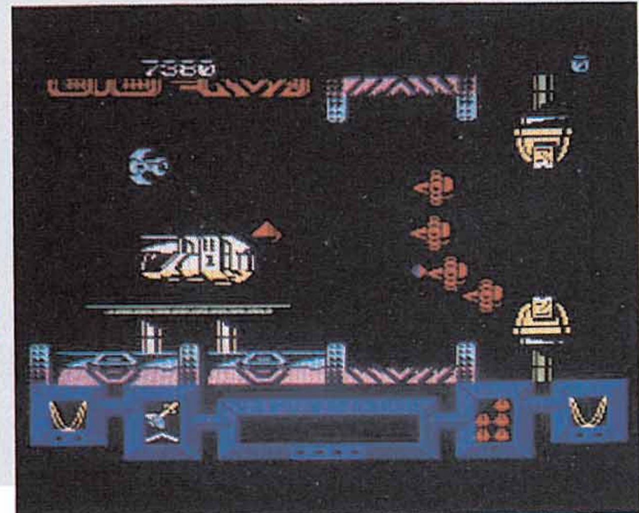


Spectrum

José Emilio Barbero

POKE

POKE 45001,n	Donde n es el número de vidas (0-255)
POKE 45314,201	Vidas infinitas
POKE 39739,201	Inmune a todo
POKE 41255,32	Los enemigos no disparan
POKE 41475,32	Recogida automática de fuel
POKE 39376,196	Dispara solo



mos adquirir mediante la recolección del fuel:

— PROPULSIÓN: nuestra nave avanzará a una velocidad endiablada por las pantallas. Es muy útil para poder esquivar con mayor rapidez a los enemigos.

— EXTRALÁSER: aumenta el número de disparos de nuestra nave y, por tanto, nuestra capacidad para eliminar enemigos.

— BOMBAS: arrojaremos bombas que resultarán especialmente útiles contra los cañones y misiles situados en el suelo de algunas pantallas.

— MISILES: aparecerá delante de nuestra nave un punto de mira. Si conseguimos que el punto de mira coincida con un misil o una nave enemiga dispararemos un misil hacia ellos. Es muy útil contra las naves nodrizas.

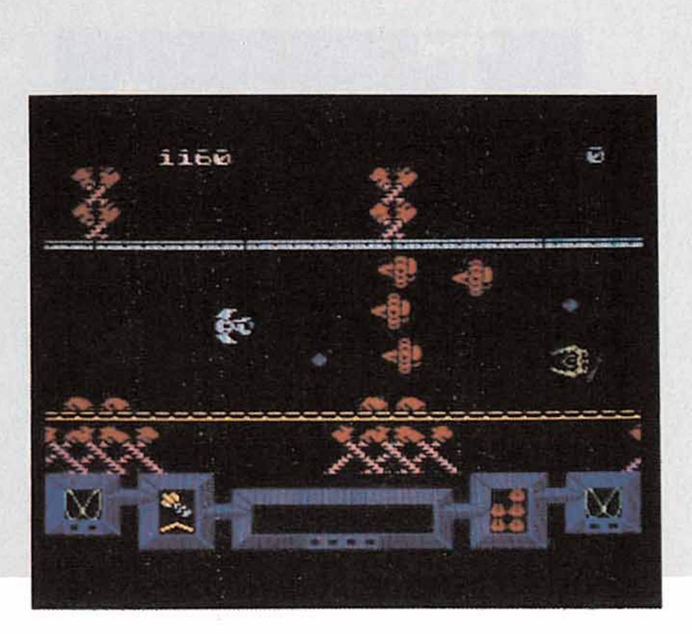
— BUSCAMISILES: dispara un misil que estará dando vueltas por la pantalla mientras sigamos disparando. Tiene un gran poder de destrucción y, como su nombre indica, es especialmente útil contra los misiles.

El final

Si pese a todas las dificultades conseguimos llegar hasta la última fase, encontraremos en la última pantalla una gran bola roja. Si eliminamos todos los enemigos de la pantalla saldrán de la bola roja cinco estrellas. Si las eliminamos podremos dar la misión por concluida, aunque el juego volverá a empezar en la primera fase.

Cargador

1. Teclear el programa Basic y salvarlo en una cinta virgen con: GO TO 130.
2. Para ejecutarlo, teclear RUN.
3. Introduce la cinta original y pulsa PLAY en el cassette.
4. Al acabar la carga el programa te hará algunas preguntas.
5. Cuando las hayas respondido el juego comenzará.



CARGADOR

```
   4 REM ******************
   5 REM *Por J.E.Barbero*
   6 REM ******************
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
  20 POKE 23658,8: CLEAR 24999
  25 PRINT AT 10,2; FLASH 1;"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL"
  30 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
  40 RANDOMIZE USR 32769
  50 LOAD ""CODE 25000
  60 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERES (0-255)? ";N: POKE 45001,N
  70 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 45314,201
  80 INPUT "QUIERES SER INMUNE A TODO?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 39739,201
  90 INPUT "QUIERES QUE LOS ENEMIGOS NO DISPAREN?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 41255,32
 100 INPUT "QUIERES RECOGIDA AUTOMATICA DE FUEL?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 41475,32
 110 INPUT "QUIERES AUTOFIRE?(S/N) ";A$: IF A$="S" THEN POKE 39736,196
 120 RANDOMIZE USR 32768
 130 SAVE "ZYNAPS" LINE 10
```



FASE 1



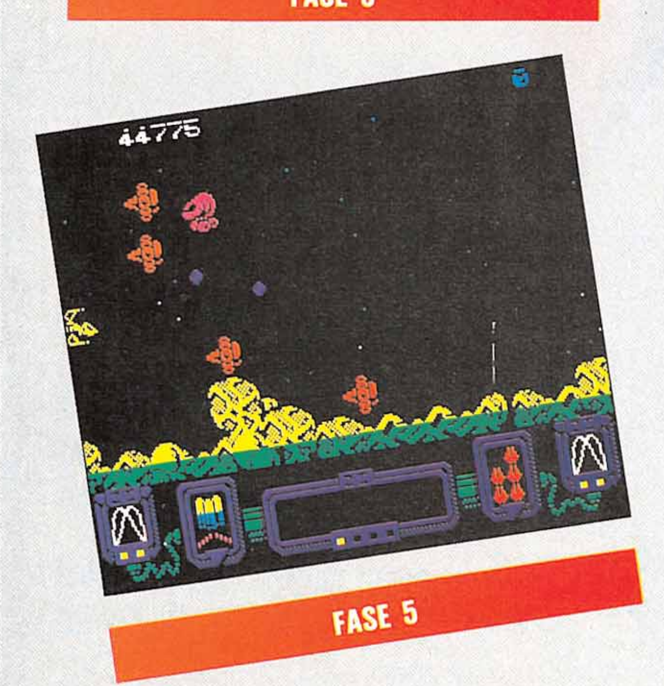
FASE 2



FASE 3



FASE 4



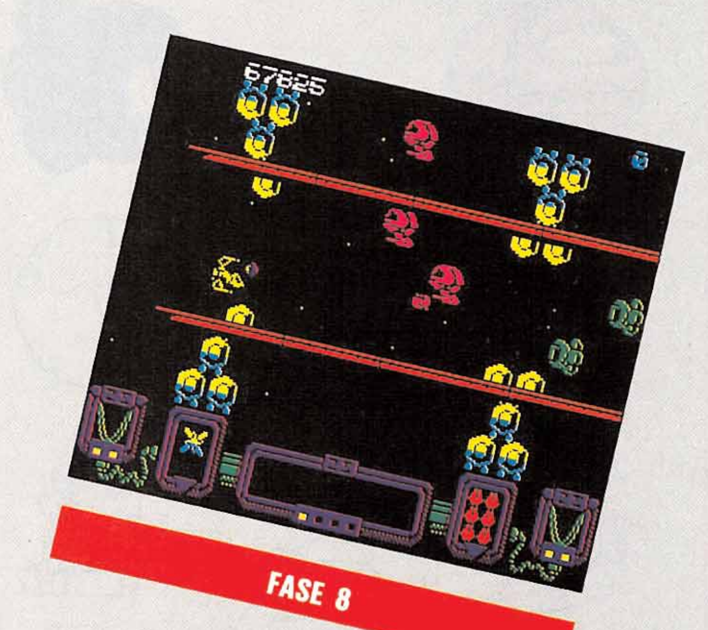
FASE 5



FASE 6



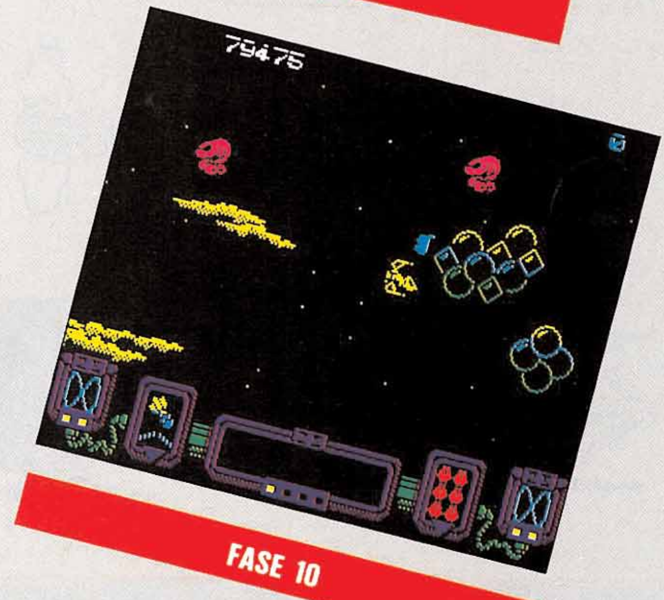
FASE 7



FASE 8



FASE 9



FASE 10



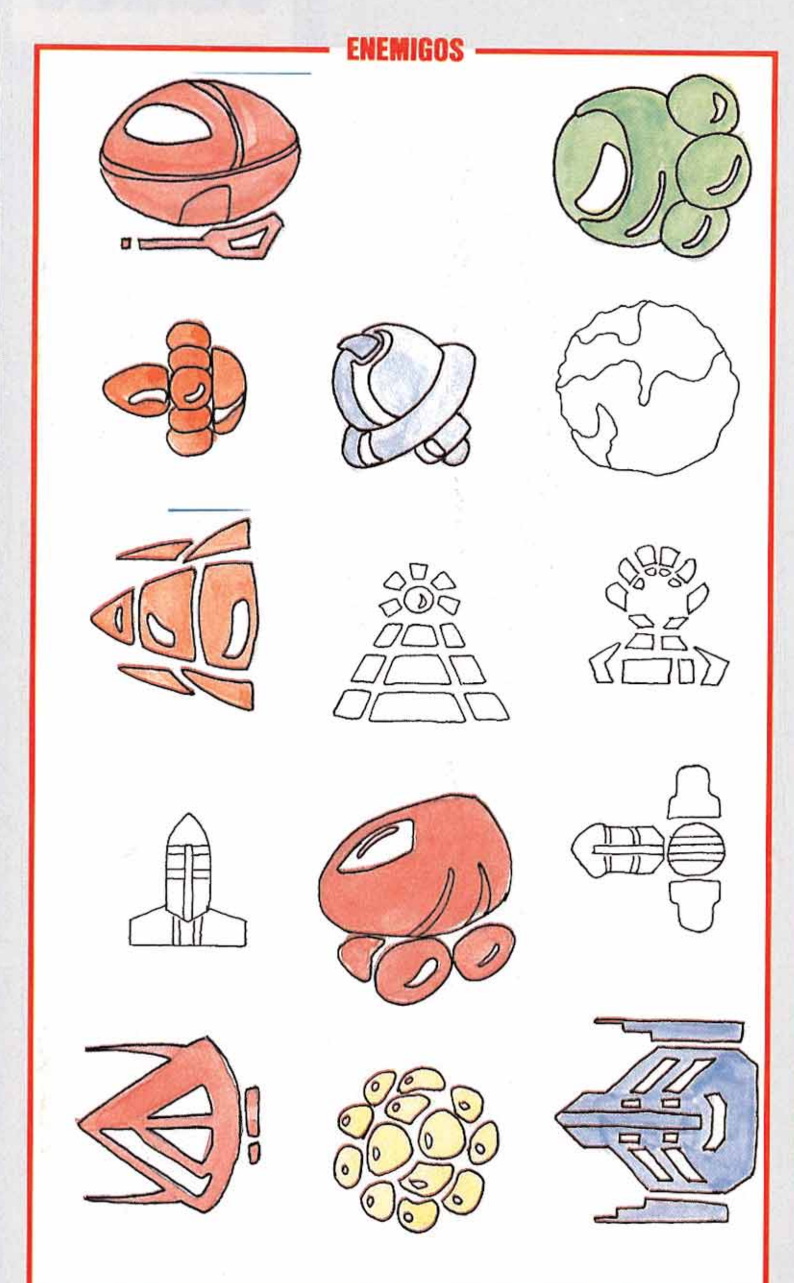
FASE 11

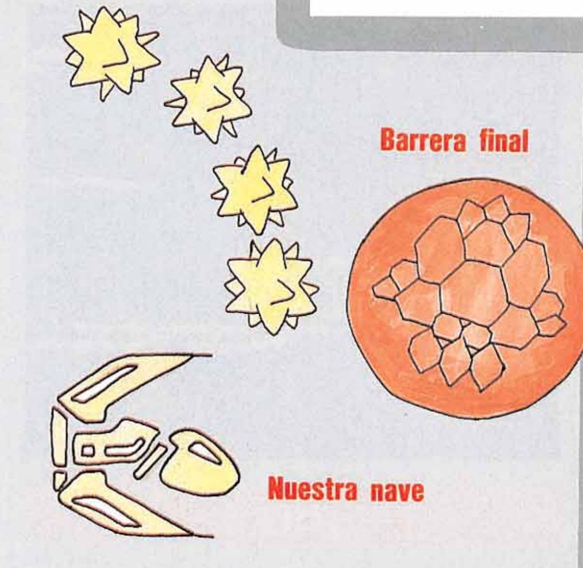


FASE 12

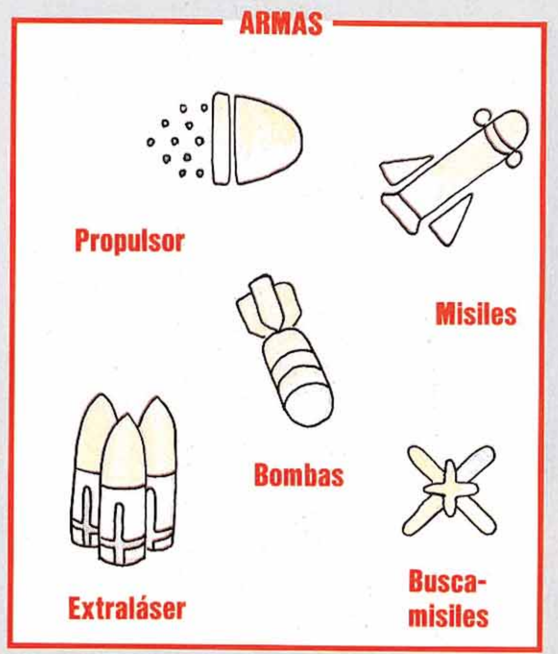
PATAS ARRIBA

ENEMIGOS

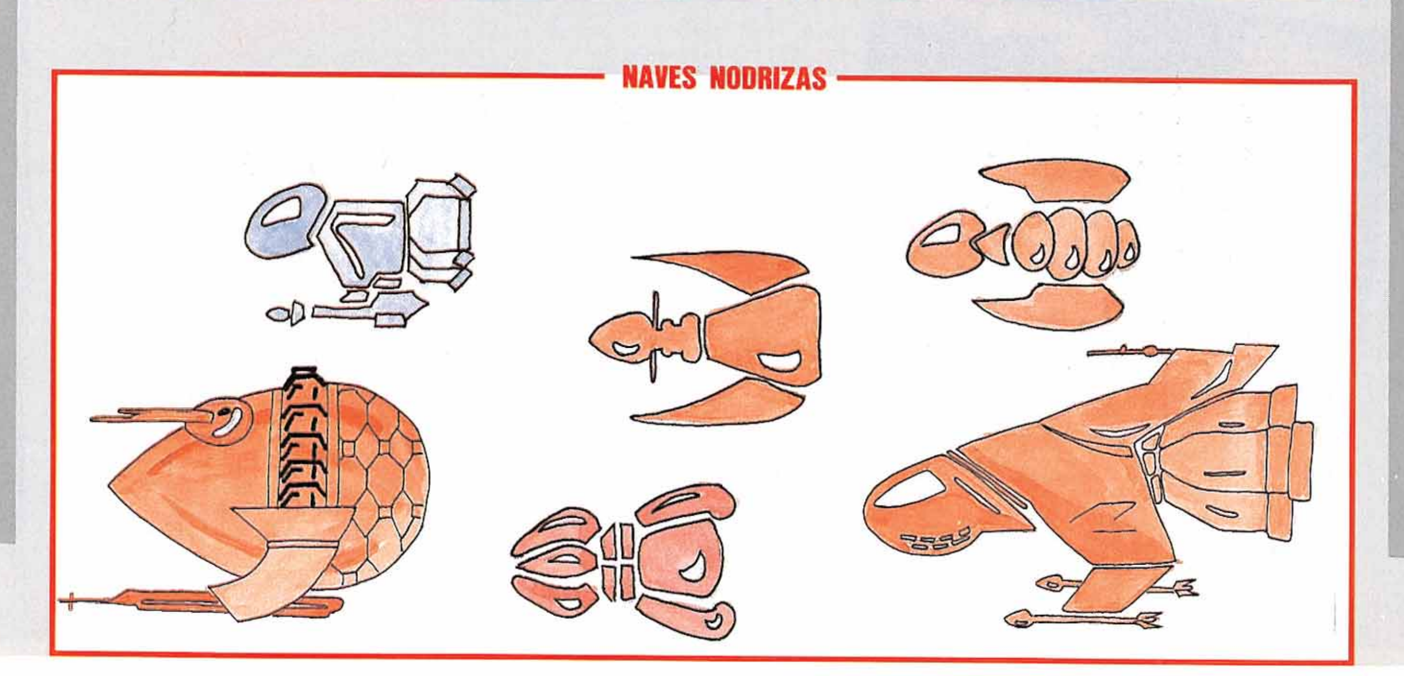




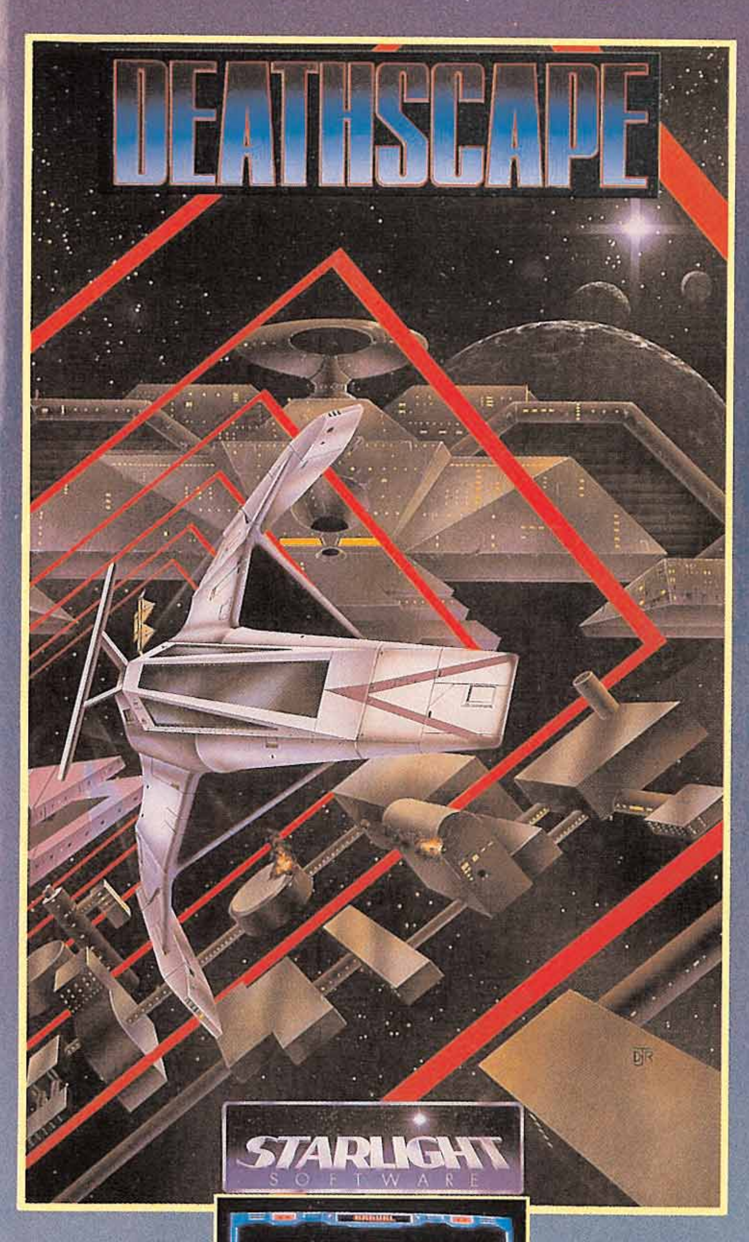
ARMAS

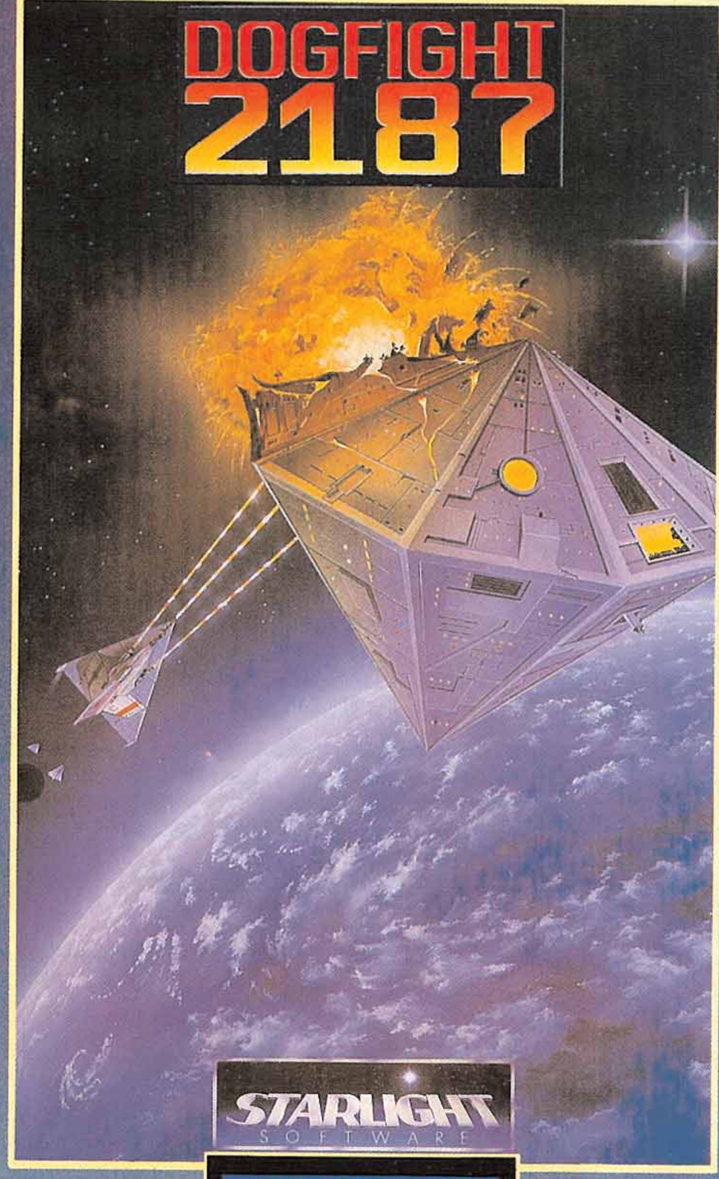


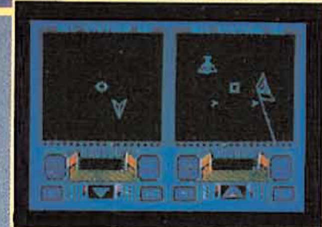
NAVES NODRIZAS



DIVIERTETE POR TODO LO ALTO







Desde hace 200 años la Federación Solar y el Imperio Varg arreglan sus disputas en el "Foso de la Muerte". Cada parte presenta un luchador pero esta vez los VARG van a enviar cientos de naves. Tu eres el elegido para bajar al foso y destruirlos. Además debes conseguir el código que anula el escudo de protección de la nave insignia VARG, para destruirla. Un juego de velocidad y acción con gráficos en 3 dimensiones.



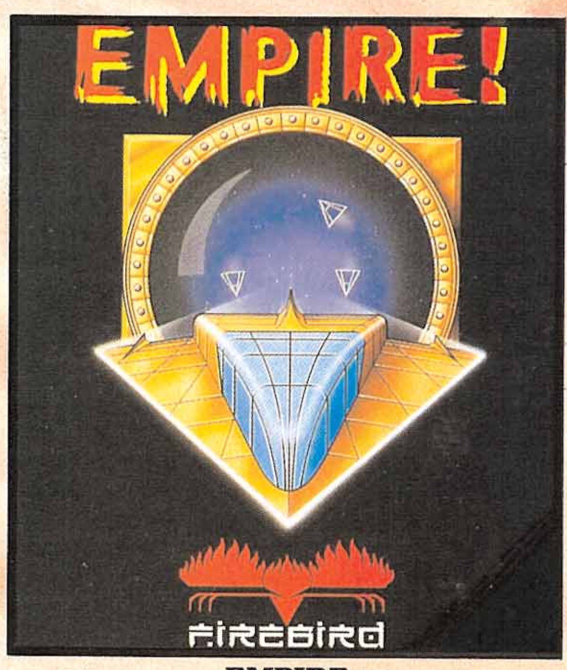
En el siglo 22, el universo libre está en peligro. Una brecha en el espacio-tiempo ha permitido que hordas de invasores penetren arrasando sistemas enteros. Para salvar el universo, debes encontrar las piezas del generador espacial que cierra la brecha. Pero ten cuidado, entre esas piezas y tu, hay cientos de naves enemigas. Este juego cuenta con un detallado movimiento en gráficos vectoriales de 3 dimensiones, y opción para 2 jugadores, dividiendo la pantalla, para combate interactivo.

P.V.P.: 1.500 pts.

NUEVA DIRECCION
DROSOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid
Teléfono 246 38 02

¡¡ABRIENDO F

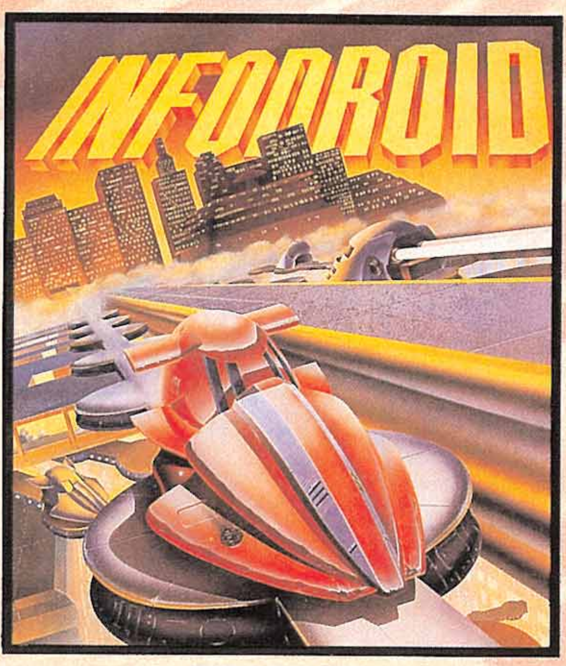




EMPIRE

Tras docenas de misiones se convirtió en el mejor piloto espacial de todos los tiempos, y ganó un Imperio. Ahora tienes la oportunidad de convertirte en uno de aquellos aventureros espaciales que lo arriesgan todo en nombre de la conquista.

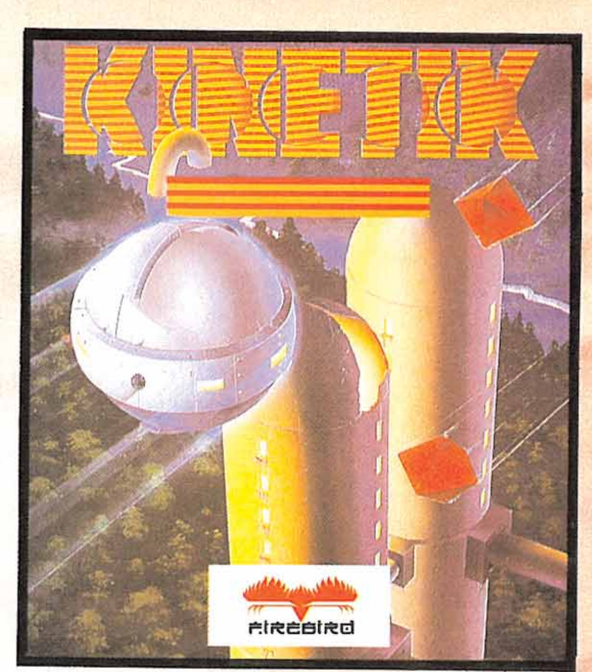
(C-64, Spectrum, Amstrad)



INFODROID

En las autopistas del futuro, el exceso de velocidad no representa delito.
¡Es la única manera de sobrevivir!
Estrategia y acción a toda velocidad y furia.

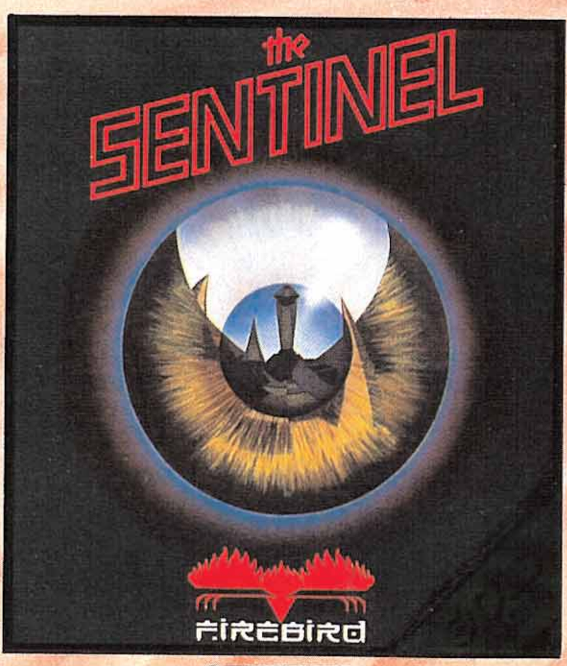
(C-64, Spectrum, Amstrad)



KINETIK

KINETIK es un mundo donde los movimientos resultan fallidos y las batallas ridículas, pero con la ayuda de tu hidronave esférica, puedes restablecer las leyes del equilibrio natural.

(C-64, Spectrum, Amstrad)



SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

(C-64, Spectrum, Amstrad)

¡¡FUEGO!!

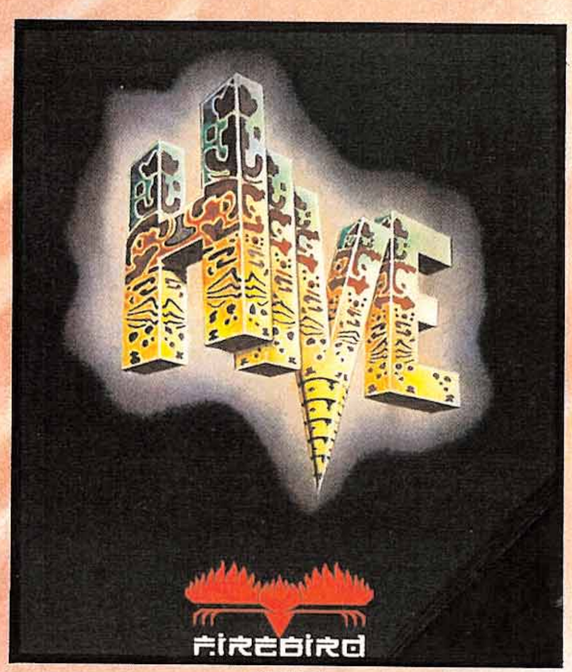
875



DRUID

Tú, el último de los Grandes Druidas debes destruir a los 4 Príncipes Demonios, que viven en profundos subterráneos. Allí te enfrentarás con múltiples peligros pero puedes encontrar hechizos para incrementar tu poder y... ¡Vencer!

(C-64, Spectrum, Amstrad)



HIVE

Pilota tu deslizador electromecánico por los subterráneos que forman el complejo Hive.
Tu misión... destruir a la Reina.

(C-64, Spectrum, Amstrad)

DRO SOFT

FIREBIRD

NUEVA DIRECCION:
DRO SOFT, Francisco Remiro, 5 28028 MADRID
Teléf. 246 38 02



SPECTRUM

Luis Jorge GARCÍA

HYDROFOOL

Cuando Sweevo aceptó el reto de eliminar la suciedad de Deathbowl, el acuario planetario, jamás pensó que la tarea iba a permitirle convertirse en un experto de la fauna y la flora marina. En principio, tras examinar con detenimiento el aspecto del acuario, bastante desagradable por cierto, sólo encontró una solución que acabara de golpe con las bacterias: vaciar el acuario sacando los cuatro tapones principales. La lógica era aplastante, pero Sweevo era consciente que como medida de seguridad contra graciosos de profesion para poder sacar cada tapón necesitaba una combinación adecuada de objetos. Además debía enfrentarse a peligrosas corrientes o remolinos, multitud de habitantes marinos y utilizar como medio de transporte burbujas acuáticas y controlar siempre el nivel de oxígeno.

El acuario se compone de seis plantas, cuatro de ellas tienen acceso directo desde el menú de opciones y a las otras dos se accede por medio de burbujas y remolinos.

Los enemigos

Todos pertenecen a la especie animal y entre sus aficiones destaca la búsqueda y captura de visitantes no deseados.

Ballenas. Pueden acabar con nuestra energía en poco tiempo ya que su movimiento es muy rápido. Si pasamos de largo a gran velocidad nos seguirán pero no nos causarán ningún daño.

Pirañas. Siempre van en grupo de dos y nos atacan en cuanto nos ven, matándonos en pocos segundos. Sólo hay una forma de evitarlas, si dejamos un hueso en una esquina se quedarán allí contemplándole voraces.

POKES

No necesitarás recoger oxígeno, nunca te hará falta; energía infinita: poke 25883,201.

No te molestará nadie. Con esta opción nunca podrás acabar el juego, pero podrás entrenarte; sin enemigos: poke 25098,201.

Pez lobo. Se asemeja bastante a la ballena pero es bastante más lento.

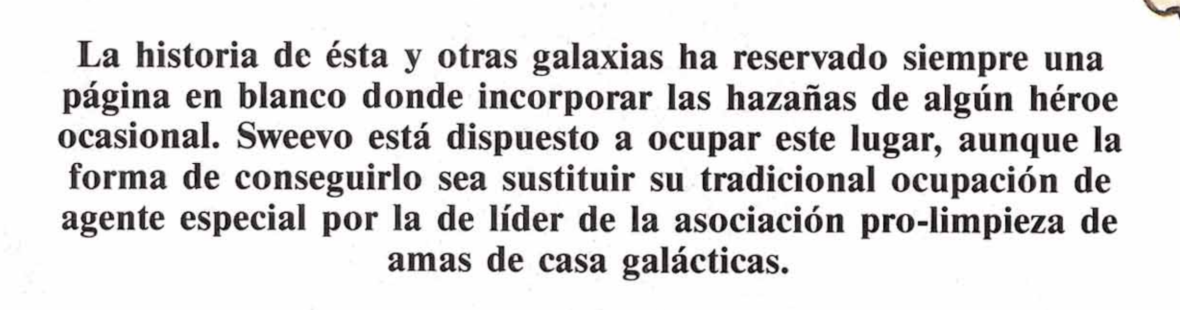
Caballitos de mar. Son inofensivos si no nos ponemos pesados. Si no les haces nada, ellos tampoco te lo harán a ti.

Calamar. No echan tinta, pero si te pillan te van a poner negro. Son bastante peligrosos.

Culebras marinas. Son muy cobardes, salen de la tierra en el momento más inoportuno, atontándonos y quitándonos energía. Aunque serán una pequeña ayuda, al golpearnos nos impulsarán hacia arriba, pudiendo aprovechar esta ventaja para salvar obstáculos en algunos casos.

Conchas, algas y demás. Si nos chocamos con ellas perderemos energía. Aunque con alguna habilidad podemos esquivarlas ya que no son inmóviles.

Aunque no te lo parezca, sin enemigos es imposible acabar el juego ya que algunos son guardianes que protegen puertas y debemos matarlos para poder pasar.



La historia de ésta y otras galaxias ha reservado siempre una página en blanco donde incorporar las hazañas de algún héroe ocasional. Sweevo está dispuesto a ocupar este lugar, aunque la forma de conseguirlo sea sustituir su tradicional ocupación de agente especial por la de líder de la asociación pro-limpieza de amas de casa galácticas.

Armas

Dispondrás de un gran arsenal, que te permitirá acabar casi con cualquier bicho.

Cachiporra. Nos permite tres disparos (como todas las armas), con ella podrás destruir a cualquier calamar que ose amenazarte con los tentáculos.

Arpón. Más claro el agua, imagínatelo... (matar a la ballena).

Tridente. Es el tridente de Neptuno, pero se le cayó un pincho y se compró otro, ahora te servirá a ti para acabar con el pez lobo.

Herradura. ¿Qué crees que pasaría, si a un caballito de mar se le pone una herradura?; pues está claro, le mandas al otro barrio.

Si usamos una de estas armas contra un ser marino al que no esté destinada, sólo conseguiremos hacerle retroceder. Por el camino encontraremos guardianes que custodian las puertas; si lo matamos la puerta se abrirá permitiéndonos pasar.

Los transportes gratuitos

Remolinos. Nos atraen con fuerza y nos transportan, si pasamos por encima, a una planta inferior.

Burbujas. Igual que los remolinos, pero éstas nos transportan a una planta superior.

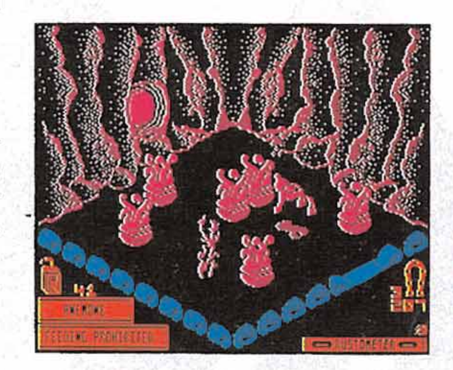
Llaves, cofres, huesos y cuarto de los tapones

Llaves. Al cogerlas nos da dos disparos, que nos permiten abrir los cofres para desvelar lo que encierran utilizándolo si es necesario. (En el mapa se indica su posición y contenido.)

Huesos. Como ya explicamos, sirven para alejar a las pirañas.

Los tapones. Deberemos depositar en los cuartos de los tapones, los objetos que están dentro de los cubos. Éstos los depositaremos en un espacio libre. Cuando ya hayamos depositado los cuatro en un cuarto, el tapón desaparece y un remolino nos podrá conducir una planta más abajo. Nuestra misión nos exigirá destapar los cuatro tapones.

Los tapones están señalados en el programa. Para quitar los tapones de la segunda y sexta planta necesitamos dos esferas y dos bolsos. El de la quinta exige cuatro caracolas, mientras que en la tercera son dos botas, una lata y un cubo. Como no podemos llevar más de un objeto debemos dejarlos preparados en una habitación cercana a la pantalla donde se encuentra el tapón. También es aconsejable quitar los tapones por orden desde las plantas superiores a las inferiores.



LISTADO 1

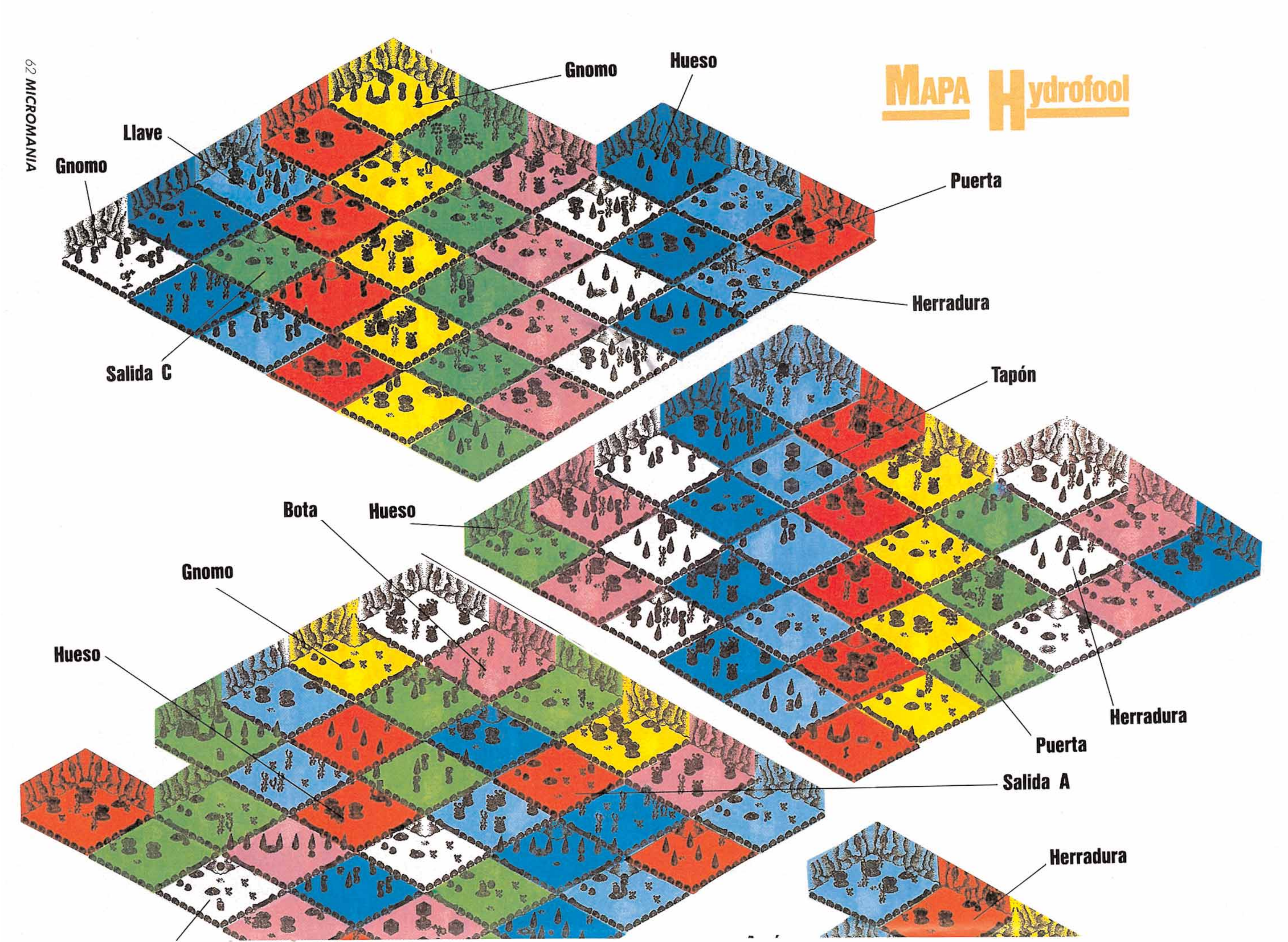
```
  5 REM HYDROFOOL
 10 REM JUAN RAMON LEON TORIBIO
 30 CLEAR 40000: LOAD ""CODE 63
500,82
 40 INPUT "ENERGIA INFINITA(S/N
)";A$
 50 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 63530,0
 70 CLS : PRINT AT 15,3;"INTROD
UCE CINTA ORIGINAL."
 80 PRINT AT 17,9;"PULSA PLAY"
 90 RANDOMIZE USR 63500
100 SAVE "PART1" LINE 0: SAVE "
PART2"CODE 63500,80
```

LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	31FFFFDD2100251100C0	1059
2	3E9937140815F33E0FD3	850
3	FECD620530E93EC92103	1142
4	4A7721B6007721B40077	859
5	3E18210A00772170DD11	631
6	70F8018F07EDB0210BDD	1189
7	110BF8010C9DEDB8FD21	1153
8	3A5CED5631235EFBC3E0	1321
9	60000000000000000000	96

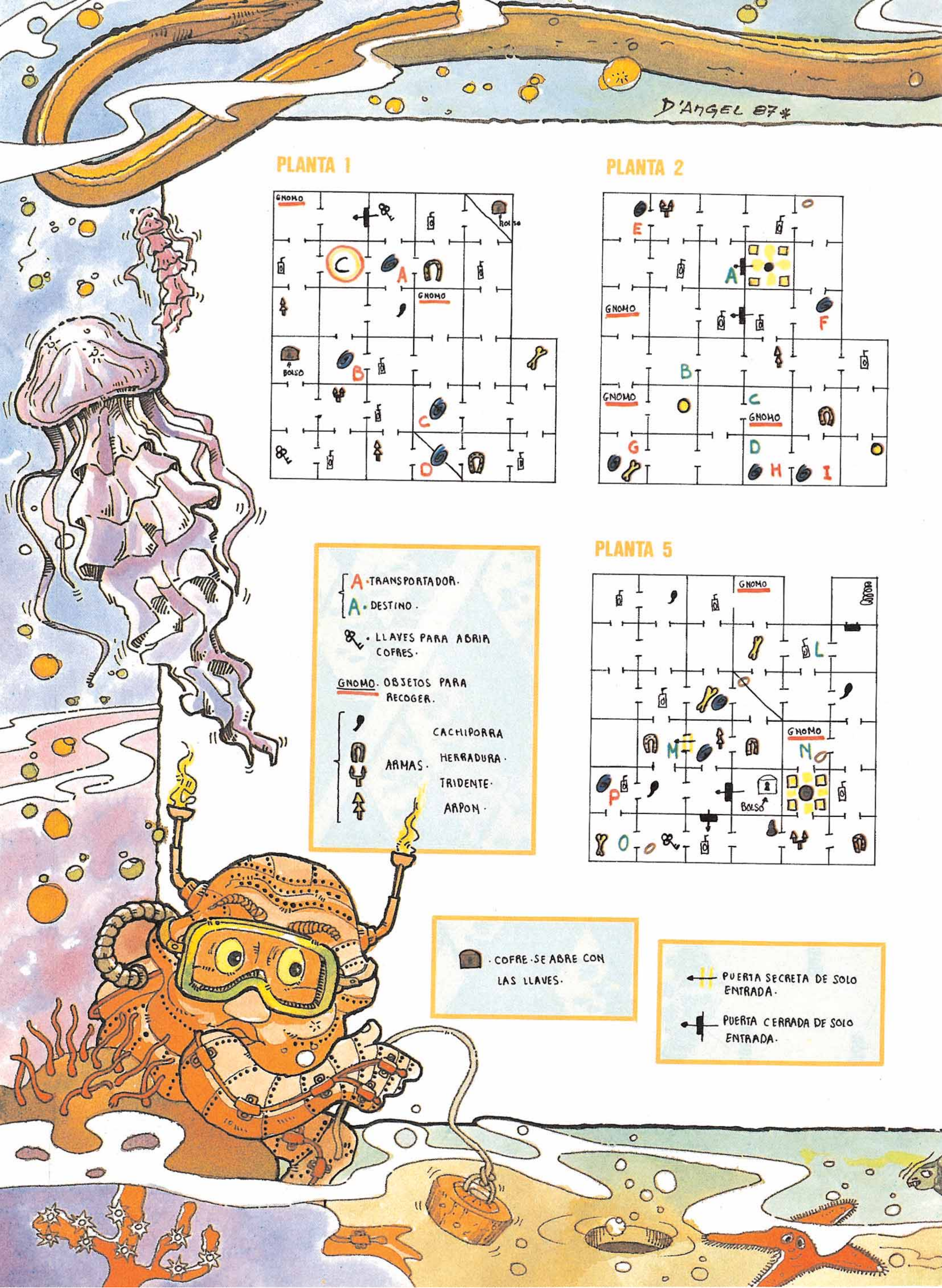
DUMP: 40.000
N.° BYTES: 90

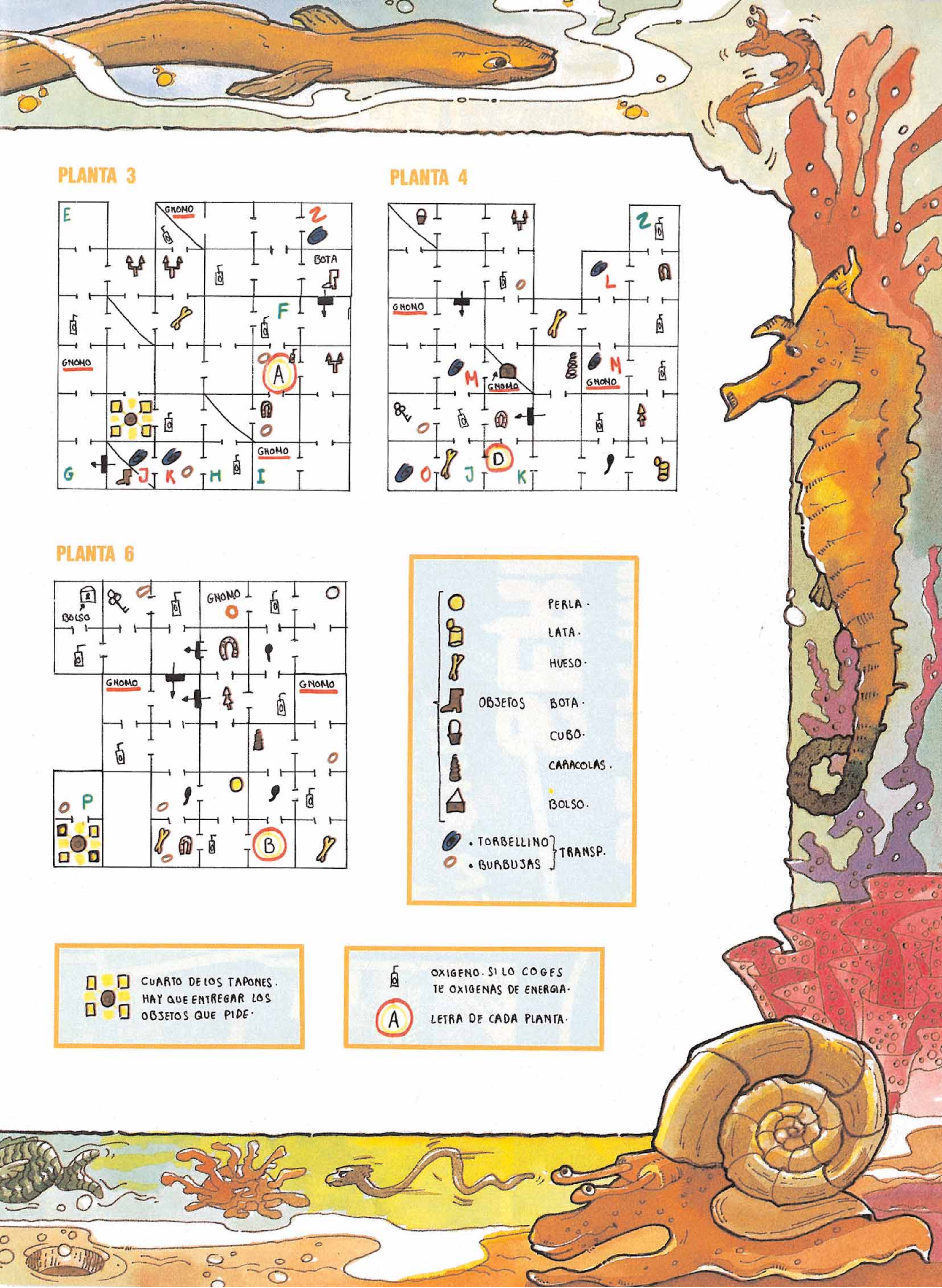
Mapa Hydrofool





Gnomo
Tapón
Bota
Arpon
Puerta
Caja
Porra
Salida D
Gnomo
Puerta
Herradura
MAPA: PEDRO PÉREZ
Gnomo
Puerta
Hueso
Llave
Bolso
Gnomo
Tapón
Salida B
Herradura
MICRO Manía
Sólo para adictos


D'ANGEL 87
PLANTA 1
GNOMO
BOLSO
C
A
GNOMO
BOLSO
B
C
D
PLANTA 2
E
A
GNOMO
F
B
GNOMO
C
GNOMO
G
D
H
I
PLANTA 5
GNOMO
L
GNOMO
M
N
P
BOLSO
O
A · TRANSPORTADOR.
A · DESTINO.
· LLAVES PARA ABRIR COFRES.
GNOMO · OBJETOS PARA RECOGER.
ARMAS.
CACHIPORRA
HERRADURA.
TRIDENTE.
ARPON.
· COFRE · SE ABRE CON LAS LLAVES.
PUERTA SECRETA DE SOLO ENTRADA.
PUERTA CERRADA DE SOLO ENTRADA.



PLANTA 3
E
GNOMO
Z
BOTA
F
GNOMO
A
GNOMO
G
J
K
H
I
PLANTA 4
Z
GNOMO
L
M
GNOMO
M
GNOMO
D
O
J
K
PLANTA 6
BOLSO
GNOMO
GNOMO
GNOMO
P
B
PERLA.
LATA.
HUESO.
OBJETOS
BOTA.
CUBO.
CARACOLAS.
BOLSO.
. TORBELLINO
. BURBUJAS
TRANSP.
CUARTO DE LOS TAPONES.
HAY QUE ENTREGAR LOS
OBJETOS QUE PIDE.
OXIGENO. SI LO COGES
TE OXIGENAS DE ENERGIA.
A
LETRA DE CADA PLANTA.


Code Masters
LLEGA A ESPAÑA
DE LA MANO DE
SERMA
GRAND PRIX Simulator
AMSTRAD SCHNEIDER 464/664/6128
DIGITISED VOICE SYNTHESIS
Professional SNOOKER Simulator
MSX MSX2 compatible
WORLD SNOOKER
MR. ANGRY
COMMODORE 64/128
FAST LOADER
PRESS
¡LLEGA LA SERIE MAS ESPERADA! Sólo
SERMA podía ofrecerla en España. La mayor va-
riedad de juegos con inmejorables gráficos. Y lo
mejor de todo es su precio: sólo 550 ptas. Dis-
ponible para Spectrum Commodore, Amstrad y
MSX (Compatible MSX II).
Con Codemasters encontrarás aventuras de
todo tipo: podrás recorrer con tu bici los más
difíciles circuitos de pruebas (BMX SIMULA-
TOR), jugar al billar con los grandes maestros y
derrotarlos (SNOOKER), disfrutar de la velocidad
enfrentándote a los ases de la Fórmula I
(GRAND PRIX), poder salvar a la Tierra de todo
tipo de invasiones (CREATIONS), incluso
diseñando tus propios enemigos...
espiar la vida de las famosas y escapar
de las iras de sus maridos (MR. ANGRY),
entrar en el mismísimo santuario de Drácula
(VAMPIRE), rescatar a tu amada, convirtiéndo-
te en un héroe de novela (SUPER ROBIN
HOOD), realizar una carrera contra el reloj
para evitar la destrucción del planeta (TE-
RRA COGNITA).
SOLO SERMA Y CODEMASTERS TE LO PO-
DIAN OFRECER.
SPECTRUM
VAMPIRE



SPECTRUM
AMSTRAD

Ahora estabas solo con tu fusil. Y estabas dentro. No querías reconocerlo, pero un ligero escalofrío te subía por la espina dorsal. Eras un especialista en golpes de mano, pero estabas nervioso. ¿Quién podría reprochártelo?: ESTABAS EN EL NIDO DEL ÁGUILA.

Into the eagle's nest

FERNANDO HERRERA

El Nido del Águila era la fortaleza enemiga mejor protegida de todas. Por ello, tres compañeros tuyos habían sido enviados a destruirla. Por desgracia, tan sólo habían conseguido colocar los detonadores, sin activarlos; habían sido capturados por el enemigo. Estaban encerrados en la fortaleza. Con la finalidad de terminar su tarea, tu habías sido introducido en el castillo, con tu fusil.

Objetivo del juego

En este juego puedes elegir una de las cuatro misiones ofrecidas. La primera consiste en activar los detonadores distribuidos por tus predecesores; las restantes tienen como objetivo la liberación de tus compañeros, uno en cada misión. Si eliges la número cuatro deberás cumplir las tres restantes para llevar a cabo el juego.

Según la misión que elijas, deberás recorrer más o menos partes del castillo. En general, en todas deberás volver a la habitación de partida, si bien en las tres últimas lo deberás hacer acompañado por el soldado rescatado. Esto significa que debes dejarlo atrás.

Distribución de la fortaleza

El Nido del Águila se halla dividido en seis pisos («First...Sisth Floor»), la planta baja («Ground Floor») y el sótano («Basement»).

En los ocho niveles, los accesos a los pisos adyacentes están colocados en el mismo sitio: esquina superior derecha e inferior izquierda de la planta.

En cada planta hay numerosas habitaciones, algunas de las cuales están separadas por puertas. Éstas son de dos tipos:

— Amarillas: se pueden destruir mediante un simple disparo.

— Azules: necesitan de una llave para permitir el paso.

Es importante señalar que, cuando cambias de nivel, todas las puertas se cierran repentinamente, aunque estuvieran previamente abiertas por ti. Cuidado con esto, pues te puedes llevar la desagradable sorpresa de quedarte encerrado en un cambio de piso.

Objetos

Distribuidos a lo largo y ancho de la fortaleza se encuentran algunos objetos que podrás tomar simplemente pasando por encima de ellos.

— Cajas de munición: su utilidad es obvia. Como sólo posees 99 balas y para cada enemigo necesitas una, se gastarán, pudiendo aprovisionarte de ellas con este objeto. Ten en cuenta que el máximo de balas que puedes llevar es de 99. Cada caja te provee con 15 proyectiles.

— Botiquines: te curan de todos los «Hits» que hayas sufrido. Cuando el número de «Hits» alcanza los 30 la partida termina.

— Comidas: al comerlas, 10 de tus «Hits» desaparecerán.

— Cuadros: son tesoros que incrementan tus puntos.

— Pendientes: también son tesoros.

— Vasos: lo mismo que los dos anteriores.

— Llaves: probablemente sirven para abrir puertas.

Todos estos objetos se desintegrarán si reciben una bala.

Los objetos que enumero a continuación no se pueden coger, pero intervienen en el desarrollo del juego:

— Barriles: entorpecen el camino, pero pueden ser destruidos con dos disparos.

— Cajas «sorpresa»: al dispararlas mostrarán su contenido que puede ser dinamita, joyas o nada en absoluto. Si son joyas, tómalas y tu puntuación se incrementará.

— Cajas de dinamita: si las disparas, se producirá un estallido, como resultado del cual alguien finalizará sus días. ¿Sabes quién?

Personajes

Pronto notarás que no estás solo en la fortaleza. Numerosos soldados

azules te acompañan. Los puedes matar con un disparo en el nivel fácil («Easy») o con dos en el difícil («Hard»). Si te tocan, tu marcador de «Hits» comenzará a subir.

Aparte de estos enemigos móviles, podrás ver una serie de personas sentadas en las mesas realizando diversas tareas. También las puedes matar, pero será puro sadismo, ya que no te dan puntos. Lo único que consigues es perder una bala.

Otros personajes de excepción son los prisioneros, que van vestidos como tú, pero se mueven mucho más lentamente. Te siguen los pasos, por lo que a veces te obstaculizarán en el movimiento para huir o matar a algún enemigo. Si les disparas te dejarán en paz durante unos instantes. Por otro lado, tienen la ventaja de no verse afectados por el enemigo, por lo que, colocártelo a la espalda te asegurará la defensa de tan delicada parte.

Las misiones

Como ya se ha dicho, la segunda, tercera y cuarta misiones consisten en liberar a tus compañeros y llevarlos a salvo al punto de partida. El prisionero de la segunda misión está en el sexto piso; el de la tercera, en el cuarto. El correspondiente a la cuarta misión está un poco más cerca.

La primera misión es la más larga. Debes activar los ocho detonadores (uno por planta) que tus compañeros colocaron. La activación se lleva a cabo por medio de un disparo. Una vez estén todos activados habrás de retornar a la salida.

Consejos prácticos

— No dispares a tontas y a locas. Podría ocurrir que dieras a un objeto o, peor aún, a una caja de dinamita. Ten en cuenta que los puedes dar aunque no lo veas en la pantalla. Dispara sólo cuando tengas un enemigo delante. Así, además, ahorrarás munición.

— Al volver a entrar a un nivel, todas las puertas se cerrarán. Se repondrán también las cajas de munición y las llaves. Pero no ocurrirá lo mismo con botiquines, comidas y tesoros; es recomendable, por tanto, no coger comida y botiquines a menos que sea imperioso. Los citados objetos no se repondrán tampoco cuando termines una misión y pases a la siguiente.

— Lleva siempre un cierto número de llaves para evitar posibles encerronas. Coge todas las que puedas y veas si llevas menos de tres.

— Mucho cuidado con los disparos en las habitaciones con detonadores: están repletas de cajas de dinamita.

— En el quinto piso hay poca munición. Procura entrar bien provisto y no dilapides las valiosas balas.

— No te acerques al enemigo y procura abatirle desde lejos. Éste te seguirá por líneas verticales y horizontales, por lo que puedes anticiparte a sus movimientos y acabar con él antes de que se acerque.

— Apóstate en las rendijas y acaba con los soldados de las cercanías antes de avanzar. Date cuenta que el protagonista apunta el fusil por su derecha y aprovecha al máximo este hecho: algunas veces no podrás entrar en la habitación y sí matar a sus ocupantes, para luego entrar por otro sitio o bien quitar los barriles.

Epílogo

Lo habías conseguido. Cuando llegaste acompañado por los tres prisioneros, nadie daba crédito a sus ojos. Poco después se oía un estallido y todos te felicitaban. Había sido un trabajo genial. Entonces apareció el general con el traje ennegrecido y chamuscado, bramando algo sobre sabotaje y liberación de prisioneros de guerra. Todas las fortalezas son iguales... ¿Quién no ha cometido nunca un error? Enrojeciste...

SPECTRUM

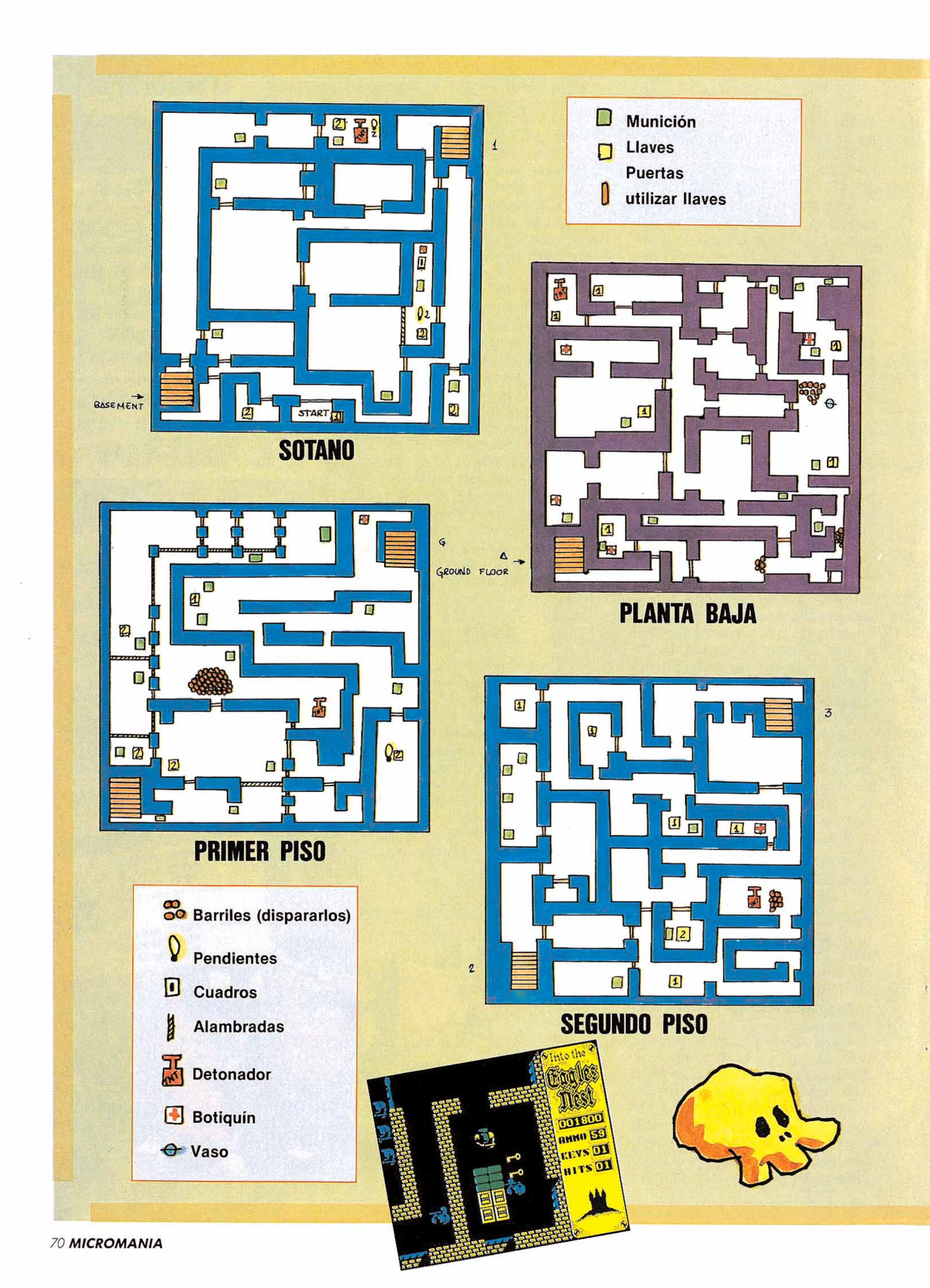
```
 10 REM JOSE G.V.   LUIS J.G.
 20 REM  CAR INTO THE EAGLES
 30 CLEAR 54999
 40 FOR N=23296 TO 23328: READ
A: POKE N,A: NEXT N
 50 DATA 33,192,93,17,0,128,1,0
,128,237,176,62,0,50,8,156,50,17
6,160,50,64,158,50,32,143
 60 DATA 62,201,50,170,160,195,
0,128
 70 INPUT "SIN EXPLOSIONES (S/N
).";A$: IF A$="n" THEN POKE 6550
4,0
 80 INPUT "INMUNE (S/N).";A$: I
F A$="n" THEN POKE 65507,0
 90 INPUT "LLAVES INFINITAS (S/
N).";A$: IF A$="n" THEN POKE 655
10,0
100 INPUT "MUNICION INFINITA (S
/N).";A$: IF A$="n" THEN POKE 65
513,0
110 INPUT "ENEMIGOS INMOVILES (
S/N).";A$: IF A$="n" THEN POKE 6
5518,0
120 INPUT "ESTA TODO CORRECTO (
S/N).";A$: IF A$="n" THEN RUN 99
99
125 PRINT #1;TAB 5;"PON LA CINT
A ORIGINAL": LOAD ""CODE : POKE
58391,0: POKE 58392,91
130 POKE 58694,192: POKE 58695,
93: CLS : RANDOMIZE USR 58368
140 SAVE "CAREAGLES" LINE 10
```

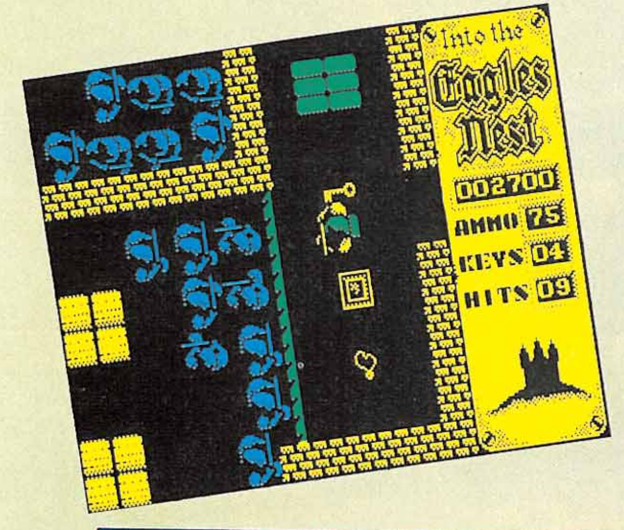
AMSTRAD

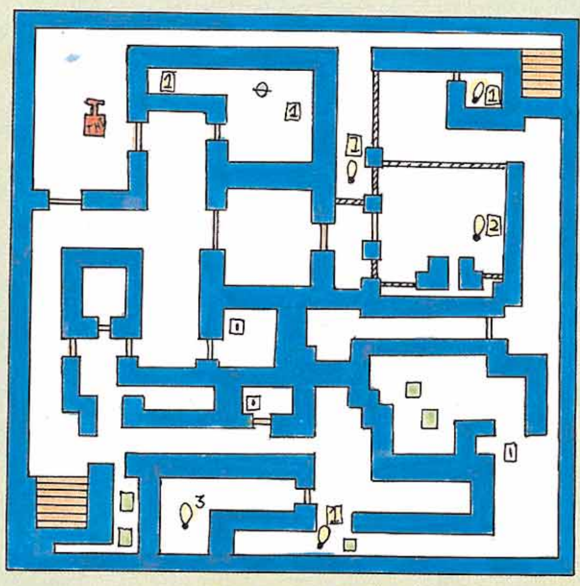
```
40 REM
50 MEMORY &3FFF:LOAD""
60 po=0:MODE 1:INPUT"Vida infinita (S/N)
 : ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN po=1
70 INPUT"Enemigos inmoviles (S/N) : ",a$
:IF UPPER$(a$)="S" THEN po=po+2
80 INPUT"Balas infinitas (S/N) : ",a$:IF
 UPPER$(a$)="S" THEN po=po+4
90 POKE 0,po
100 FOR i=&A000 TO &A077:READ a$:POKE i,
VAL("&"+a$):NEXT
110 FOR i=&BF00 TO &BF2E:READ a$:POKE i,
VAL("&"+a$):NEXT
120 CALL &A000
130 DATA DD,21,5C,A0,CD,49,A0,21,2A,80,D
D,5E,0,DD,23,DD,56,0,DD,23,7A,FE,FF,28,1
1,B7,28,1A,DD,E5,D5,CD,44,A0,CD,49,A0,E1
,DD,E1,18,E0,DD,6E,0,DD,23,DD,66,0,DD,23
,18,D4,3E,C3,21,0,BF,32,11,44,22,12,44,C
3,F5,41,3E,C9,12,E5,C9,21,0,40,11,0,80,1
,0,10,ED,B0,AF
140 DATA 32,CB,80,32,CC,80,C9,3D,80,5C,8
0,BD,80,FF,80,1D,81,53,81,82,81,FF,FF,8F
,81,D0,81,FF,FF,DC,81,F2,81,0,0
150 DATA 3A,0,0,4F,AF,CB,41,28,9,32,AD,8
,32,AE,8,32,AF,8,CB,49,28,9,32,CE,8,32,C
F,8,32,D0,8,CB,51,28,9,32,91,A,32,92,A,3
2,93,A,C3,0,1
```

```
Vida : POKE &8AD,0
       POKE &8AE,0
       POKE &8AF,0
Enemigos inmoviles : POKE &8CE,0
                     POKE &8CF,0
                     POKE &8D0,0
Balas : POKE &A91,0
        POKE &A92,0
        POKE &A93,0
```

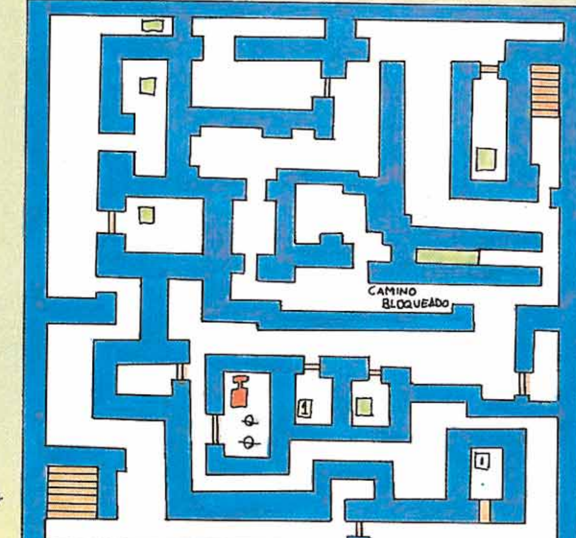



Munición
Llaves
Puertas
utilizar llaves
1
BASEMENT
START
SOTANO
PLANTA BAJA
GROUND FLOOR
G
PRIMER PISO
3
2
SEGUNDO PISO
Barriles (dispararlos)
Pendientes
Cuadros
Alambradas
Detonador
Botiquín
Vaso
Into the
Eagles Nest
001800
AMMO 59
KEYS 01
HITS 01

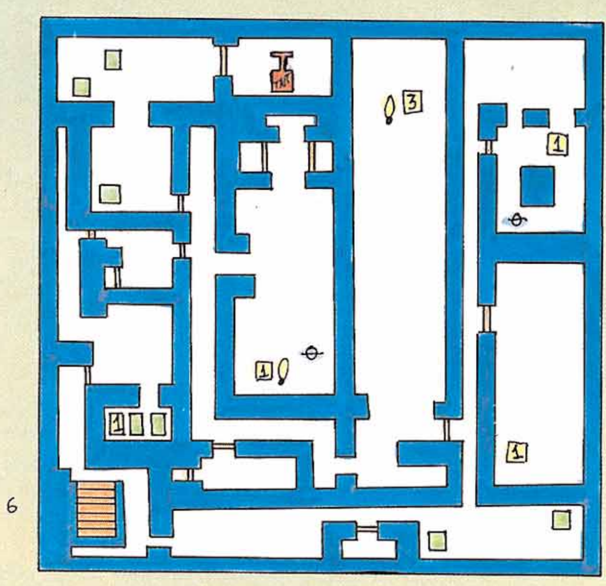




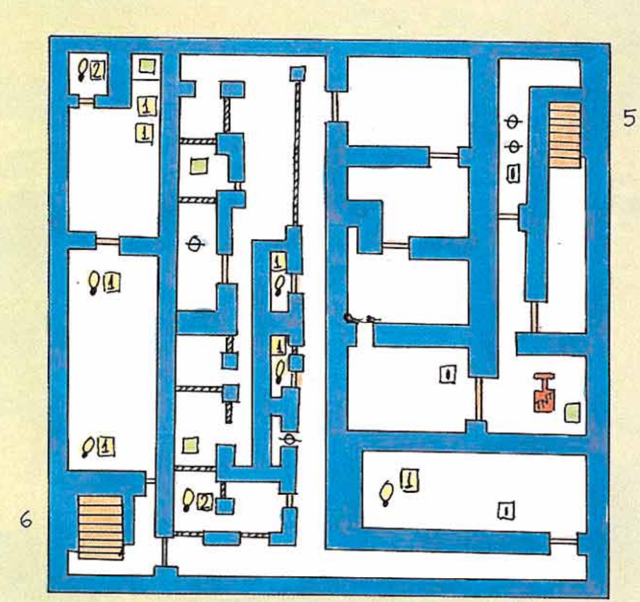
CUARTO PISO



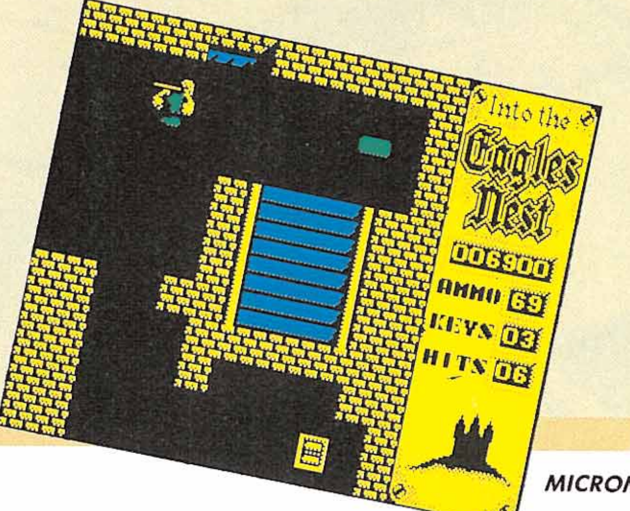
TERCER PISO



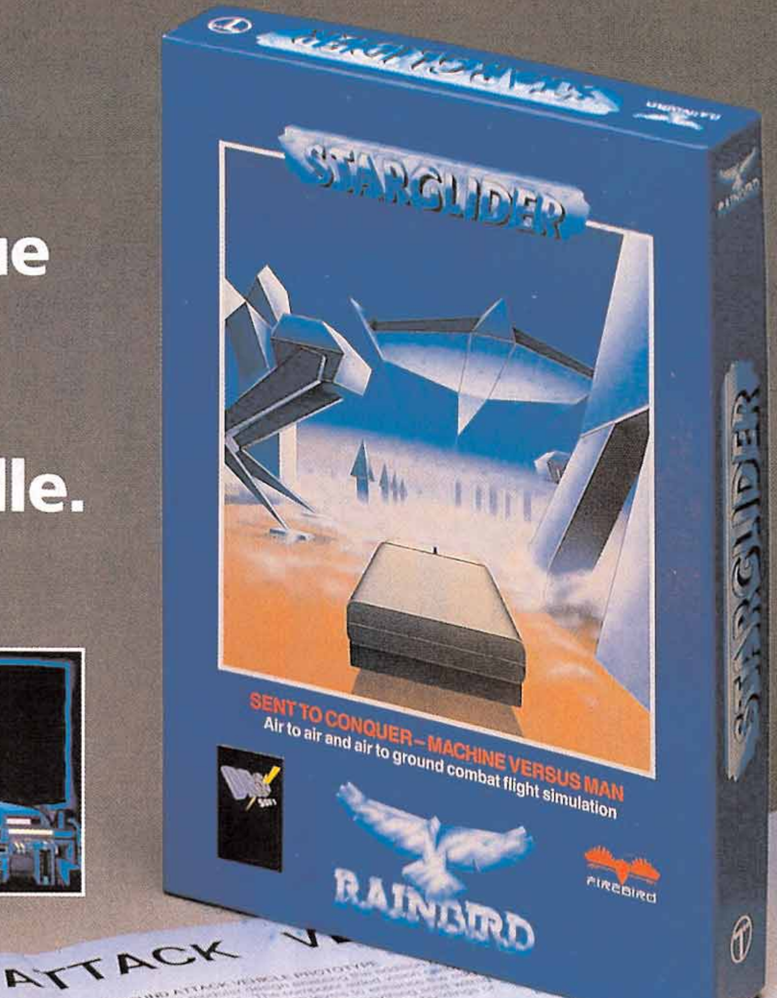
SEXTO PISO



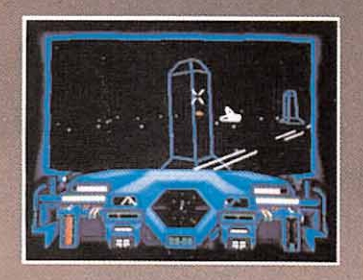
QUINTO PISO

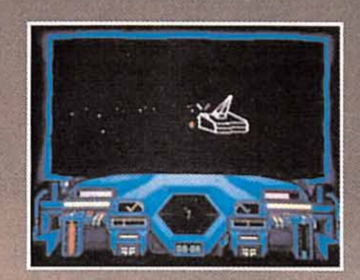


STARGLIDER



El primer juego que ha pasado del ordenador a las máquinas de la calle.





AIRBORNE GROUND ATTACK V

An AGAV prototype fitted with proton missiles undergoing combat testing.

co-pilot or instructor

pilot

retractable landing pad

laser cannon

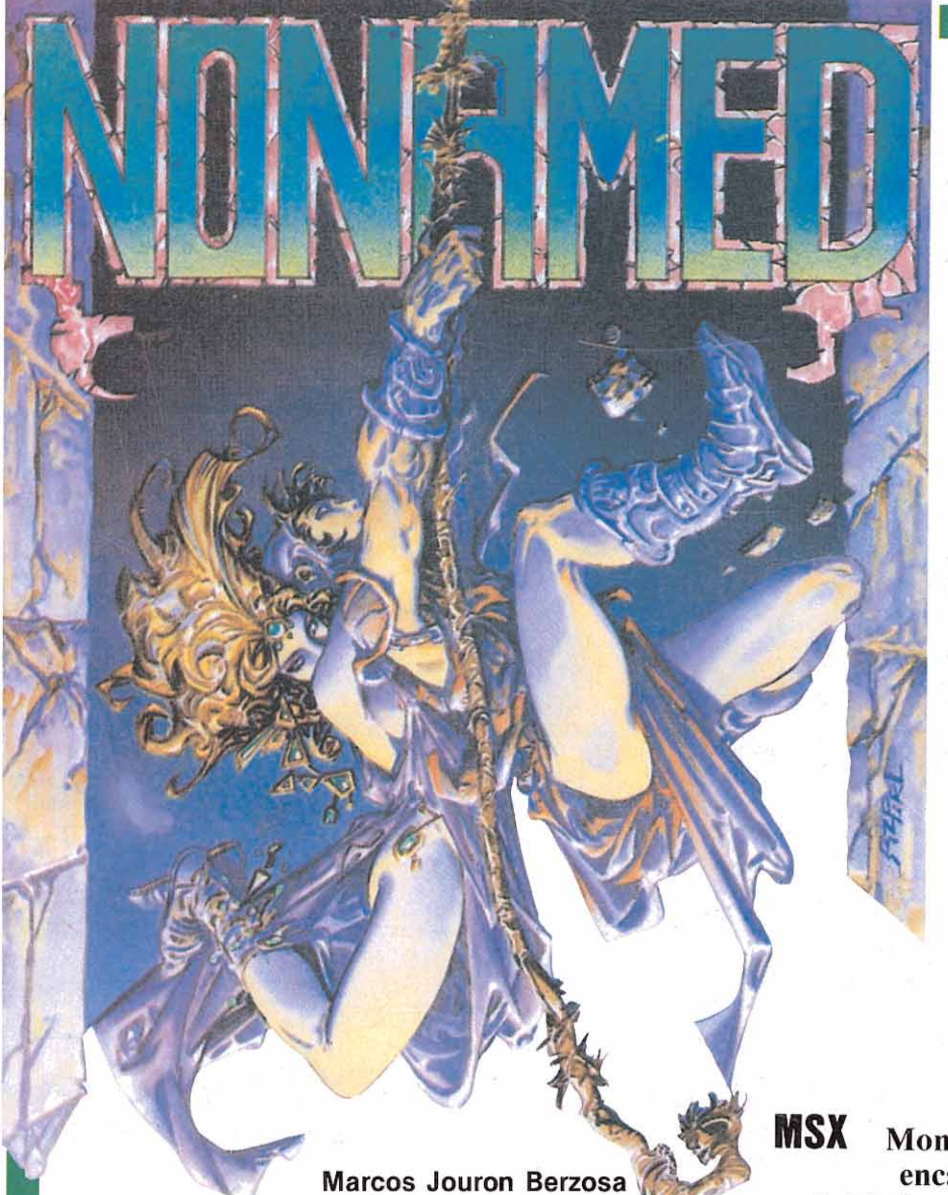
ALLIANCE STATE ARCHIVE ref:

NOVELLA
By James Follett

DRO SOFT

Spectrum 48k.Spectrum 128k.
Commodore 64/128k.Commodore AMIGA.
Amstrad 464/664/6128.
MSX 64k.
IBM PC y compatibles.
Atari ST.

NUEVA DIRECCION
DROSOFT, Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid
Telefono 246 38 02



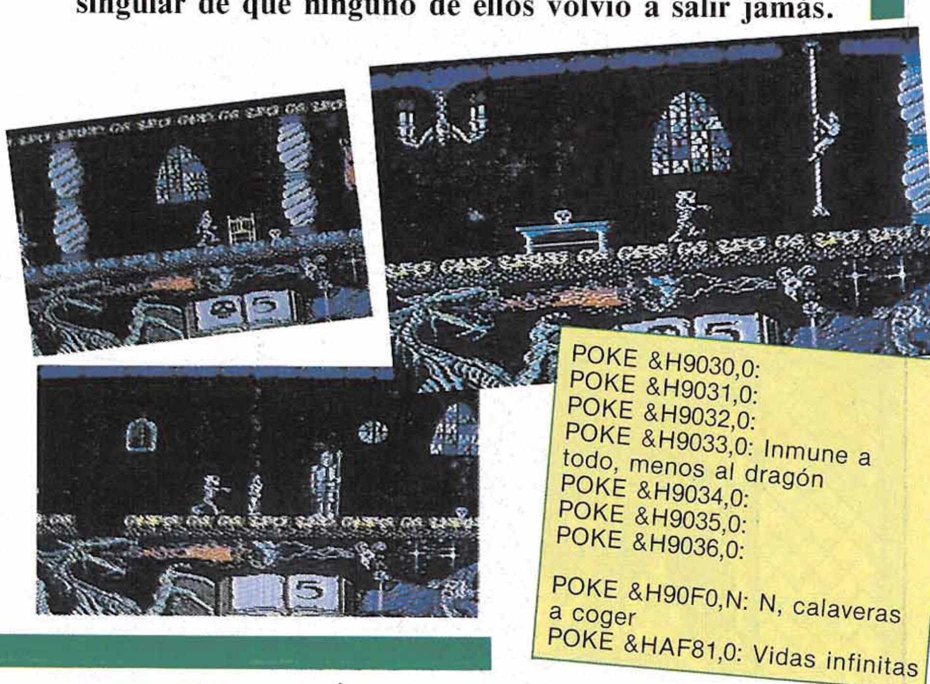

```
10 'POR M.J.B
20 SCREEN0:KEYOFF:COLOR,1,1:POKE&HFCAB
,1:CLEAR10,36000!
30 FORN=&HF000TO&HF00D:READA$:A=VAL("&
H"+A$):POKEN,A:S=S+A:NEXT:IFS<>1730THE
NPRINT"ERROR EN DATAS":END
40 A$="VIDAS INFINITAS (S/N)":F=21:GOS
UB130:GOSUB140:V=P:P=0
50 A$="INMUNE A TODO,MENOS DRAGON (S/N
)":F=19:GOSUB130:GOSUB140:I=P
60 A$="CALAVERAS A RECOGER (1-20) ":F=
17:GOSUB130:GOSUB160
70 CLS:LOCATE7,10:PRINT"INTRODUCE EL O
RIGINAL":FORN=1TO900:NEXT:SCREEN2:BLOA
D"CAS:",R
80 BLOAD"CAS:":IFV=1THENPOKE&HAF81,0
90 DEFUSR=&H9BDC:A=USR(A)
100 BLOAD"CAS:",&HB30
110 IFI=1THENFORN=&H9B60TO&H9B66:POKEN
,0:NEXT
120 POKE&H9C20,A:DEFUSR=&HF000:A=USR(A
)
130 FORN=0TOF:LOCATE0,N:PRINTA$:LOCATE
0,N:PRINTSPC(LEN(A$)):NEXTN:LOCATE0,N:
PRINTA$:RETURN
140 LOCATELEN(A$)+1,N:B$=INPUT$(1):PRI
NTB$:IFB$="S"THENP=1:RETURN
150 RETURN
160 C=0:LOCATELEN(A$)+C,N:PRINT"    "
170 LOCATELEN(A$)+C,N:B$=INPUT$(1):PRI
NTB$:IFASC(B$)=13THENGOTO190
180 P$=P$+B$:C=C+1:GOTO170
190 A=VAL(P$):IFA<1ORA>20THENP$="":GOT
O160
200 RETURN
210 DATA 21,0,90,11,D0,84,1,A6,59,ED,B
0,C3,D0,84
```

Marcos Jouron Berzosa

MSX **Monstruos, aves salvajes, armas encantadas y terribles dragones habitaban el castillo de NONAMED.**

La leyenda cuenta que fueron muchos los valientes caballeros que emprendieron la peligrosa aventura de penetrar entre sus muros, pero también hace referencia al hecho singular de que ninguno de ellos volvió a salir jamás.

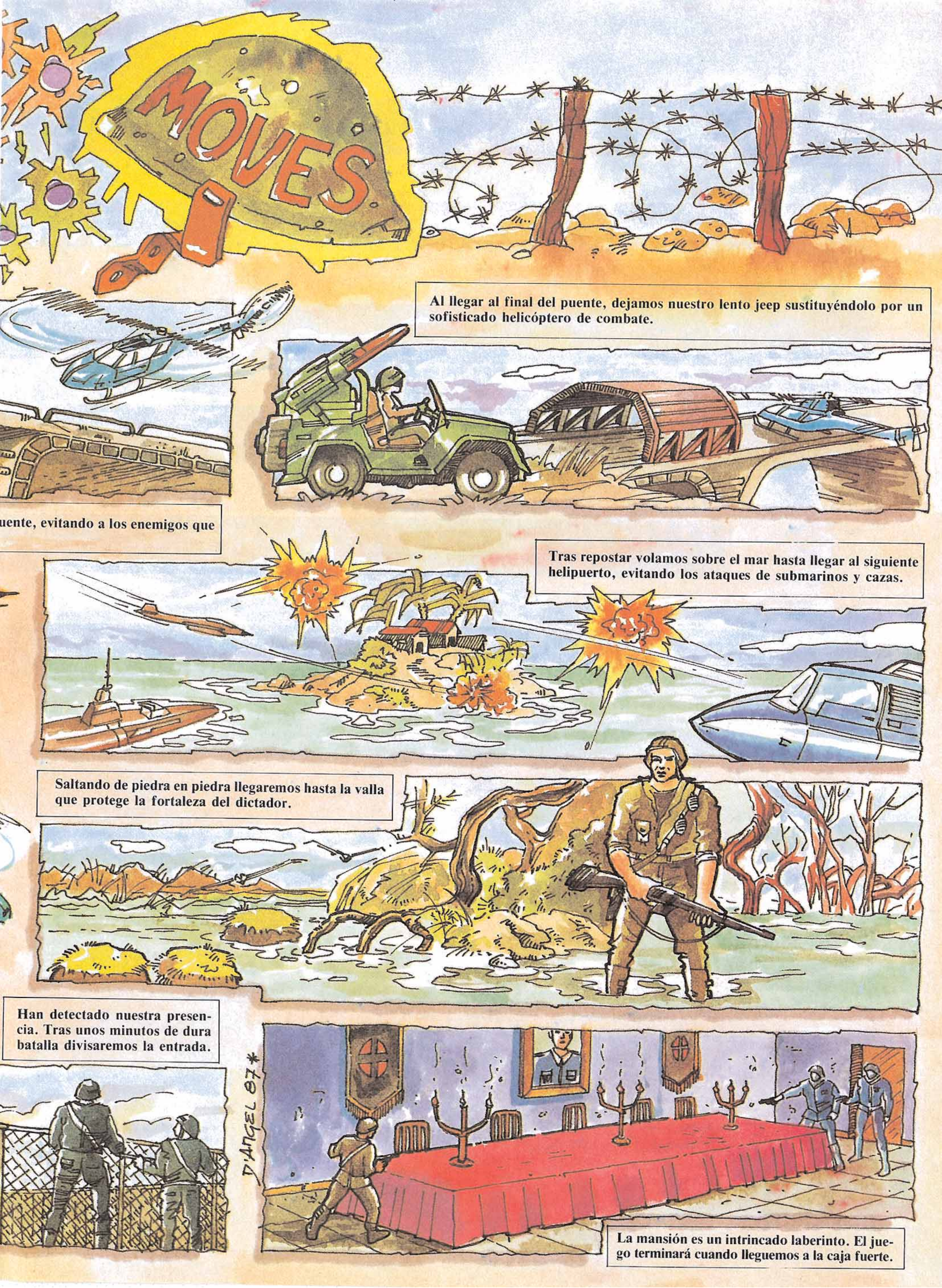
La primera tarea que debemos realizar, es la de limpiar la mansión de las calaveras, que se encuentran desperdigadas por todas partes. Hay algunas, las que se encuentran en las pantallas inferiores, a las que sólo podemos acceder bebiendo agua de la fuente. Una vez que hayamos dejado todo limpio, debemos dirigirnos hacia la pantalla en la que se encuentra el mago, el cual nos dará un hechizo, que usaremos en la pantalla del dragón para que éste desaparezca de la pantalla. Cogemos la llave que cae del techo, y nos dirigimos hacia la pantalla en la que comenzamos el juego. Una vez allí, golpearemos certeramente el jarrón que encontraremos y nos introduciremos en él, finalizando así nuestra tarea.



POKE &H9030,0:
POKE &H9031,0:
POKE &H9032,0:
POKE &H9033,0: Inmune a todo, menos al dragón
POKE &H9034,0:
POKE &H9035,0:
POKE &H9036,0:

POKE &H90F0,N: N, calaveras a coger
POKE &HAF81,0: Vidas infinitas


ARMY
Con nuestro super vehículo trataremos de llegar al final del p
nos atacan desde helicópteros y camiones blindados.
Atravesamos la segunda zona de defensa enemiga. Podemos
repostar combustible en la plataforma de aterrizaje.
La árida zona del campo enemigo se encuentra defendida por ame-
tralladoras ocultas en unos nidos de pájaros, mientras los cazas si-
guen pululando por el cielo.


MOVES
Al llegar al final del puente, dejamos nuestro lento jeep sustituyéndolo por un sofisticado helicóptero de combate.
uente, evitando a los enemigos que
Tras repostar volamos sobre el mar hasta llegar al siguiente helipuerto, evitando los ataques de submarinos y cazas.
Saltando de piedra en piedra llegaremos hasta la valla que protege la fortaleza del dictador.
Han detectado nuestra presencia. Tras unos minutos de dura batalla divisaremos la entrada.
D'ANGEL 87 *
La mansión es un intrincado laberinto. El juego terminará cuando lleguemos a la caja fuerte.





FASE 2



FASE 3



FASE 4

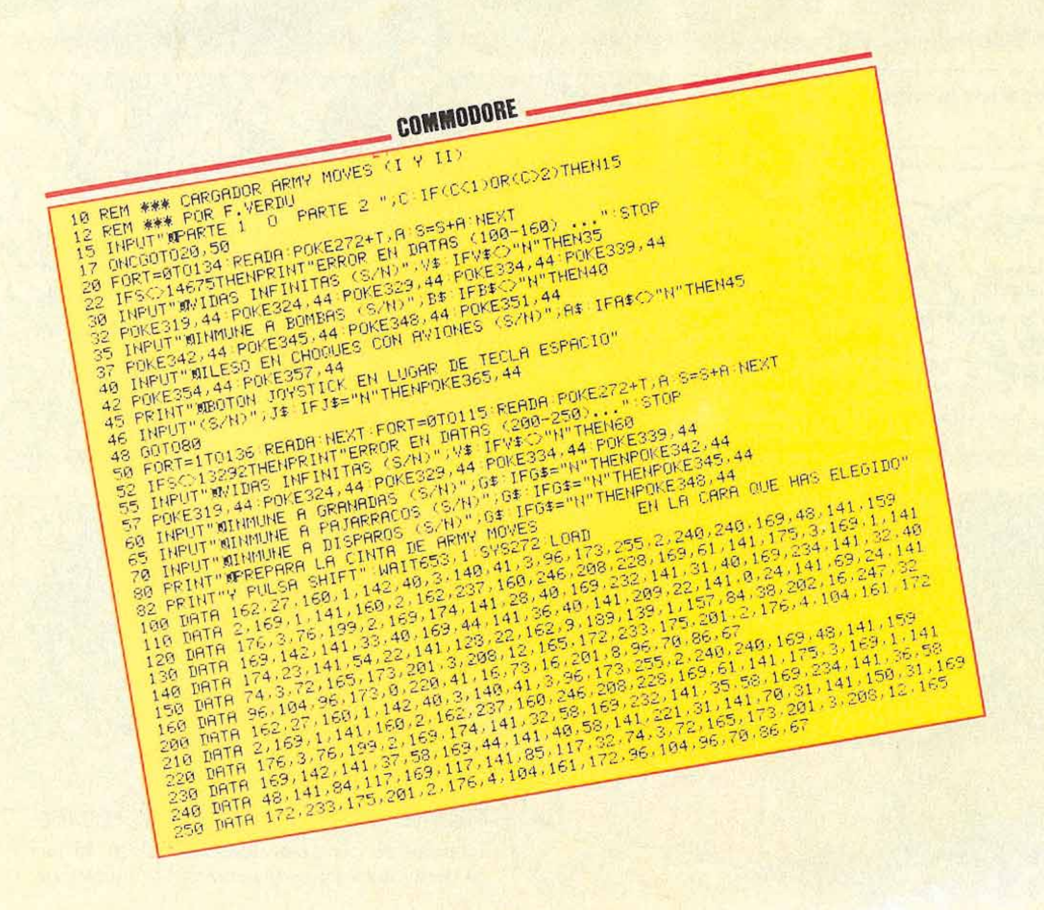


FASE 5



FASE 6





COMMODORE

```
10 REM *** CARGADOR ARMY MOVES (I Y II)
12 REM *** POR F.VERDU
15 INPUT"PARTE 1  O  PARTE 2 ";C:IF(C<1)OR(C>2)THEN15
17 ONCGOTO20,50
20 FORT=0TO134:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>14675THENPRINT"ERROR EN DATAS (100-160) ...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$<>"N"THEN35
32 POKE319,44:POKE324,44:POKE329,44:POKE334,44:POKE339,44
35 INPUT"INMUNE A BOMBAS (S/N)";B$:IFB$<>"N"THEN40
37 POKE342,44:POKE345,44:POKE348,44:POKE351,44
40 INPUT"ILESO EN CHOQUES CON AVIONES (S/N)";A$:IFA$<>"N"THEN45
42 POKE354,44:POKE357,44
45 PRINT"BOTON JOYSTICK EN LUGAR DE TECLA ESPACIO"
46 INPUT"(S/N)";J$:IFJ$="N"THENPOKE365,44
48 GOTO80
50 FORT=1TO136:READA:NEXT:FORT=0TO115:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
52 IFS<>13292THENPRINT"ERROR EN DATAS (200-250)...":STOP
55 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$<>"N"THEN60
57 POKE319,44:POKE324,44:POKE329,44:POKE334,44:POKE339,44
60 INPUT"INMUNE A GRANADAS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE342,44
65 INPUT"INMUNE A PAJARRACOS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE345,44
70 INPUT"INMUNE A DISPAROS (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE348,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE ARMY MOVES          EN LA CARA QUE HAS ELEGIDO"
82 PRINT"Y PULSA SHIFT":WAIT653,1:SYS272:LOAD
100 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141,159
110 DATA 2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141
120 DATA 176,3,76,199,2,169,174,141,28,40,169,232,141,31,40,169,234,141,32,40
130 DATA 169,142,141,33,40,169,44,141,36,40,141,209,22,141,0,24,141,69,24,141
140 DATA 174,23,141,54,22,141,123,22,162,9,189,139,1,157,84,38,202,16,247,32
150 DATA 74,3,72,165,173,201,3,208,12,165,172,233,175,201,2,176,4,104,161,172
160 DATA 96,104,96,173,0,220,41,16,73,16,201,8,96,70,86,67
200 DATA 162,27,160,1,142,40,3,140,41,3,96,173,255,2,240,240,169,48,141,159
210 DATA 2,169,1,141,160,2,162,237,160,246,208,228,169,61,141,175,3,169,1,141
220 DATA 176,3,76,199,2,169,174,141,32,58,169,232,141,35,58,169,234,141,36,58
230 DATA 169,142,141,37,58,169,44,141,40,58,141,221,31,141,70,31,141,150,31,169
240 DATA 48,141,84,117,169,117,141,85,117,32,74,3,72,165,173,201,3,208,12,165
250 DATA 172,233,175,201,2,176,4,104,161,172,96,104,96,70,86,67
```

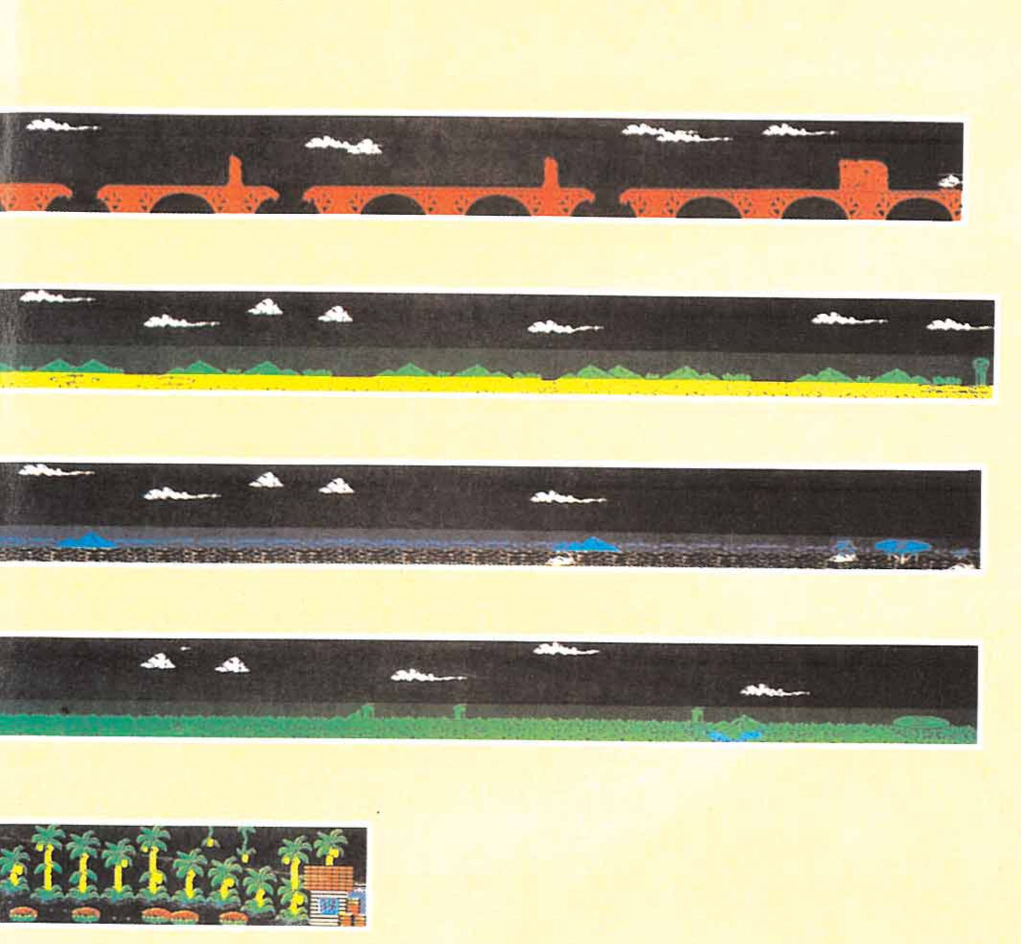
MSX

1.ª Parte

```
1 REM cargador ARMY MOVES 2
2 REM FRANCISCO J.PAZ y javier vila
10 KEY OFF:CLEAR200,36000!:COLOR15,1,1
:SCREEN2
20 BLOAD"cas:",R
30 POKE54474!,201:BLOAD"cas:",R
40 BLOAD"cas:":CLEAR200,51000!
50 BLOAD"cas:"
60 FORA=&HE000TO&HE008
70 READQ:POKEA,Q:NEXTA
80 DATA &H3e,&H0,&H32,&Hac,&H88,&hcd,&
Hdc,&H82,&Hc9
90 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)
```

2.ª Parte

```
1 REM cargador army moves msx
2 REM FRANCISCO J. PAZ y javier vila
10 KEY OFF:CLEAR200,36000!:COLOR15,1,1
:SCREEN2
20 BLOAD"cas:",R
30 POKE 54474!,201:BLOAD"cas:",R
40 BLOAD"cas:":CLEAR200,51000!
50 BLOAD"cas:"
60 CLS
70 INPUT"NUMERO DE NIVEL A EMPEZAR";L
80 POKE&H8802,L-1
90 FORA=&HE000TO&HE008
100 READQ:POKEA,Q:NEXTA
110 DATA &H3E,&H0,&H32,&H8C,&H89,&HCD,
&HDC,&H82,&HC9
120 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)
```



AMSTRAD

```
10 REM +--------------------------------+
20 REM + Cargador ARMY MOVES by A.C.R. +
30 REM +--------------------------------+
140 MEMORY 9999:LOAD"!C
150 FOR i=&91D2 TO &91FB:READ a$:POKE i,
VAL("&"+a$):NEXT
160 MODE 1:INPUT"Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="N" THEN POKE &91ED,
1:POKE &91F5,1
170 INPUT"Inmune a choques (S/N) : ",a$:
IF UPPER$(a$)="N" THEN POKE &91E8,1
180 POKE &90EA,&D2::POKE &90EB,&91
190 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0
200 CALL &9088
210 DATA 3E,82,32,96,29,3E,91,32,97,29,2
1,F4,91,11,62,2A,1,8,0,ED,B0,3E,0,32,B9,
6,3E,0,32,64,8,C3,36,1,3E,0,32,82,4,C3,3
6,1
```

SPECTRUM

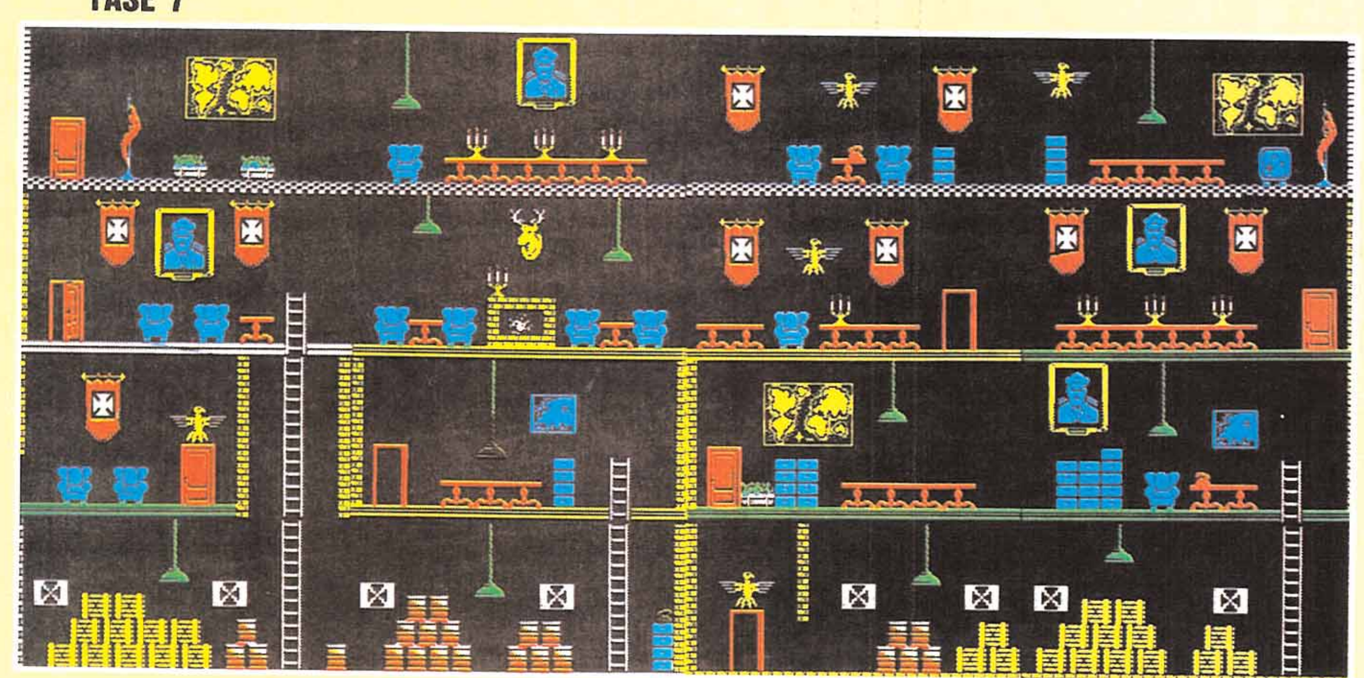
```
  10 CLEAR 65535: LOAD ""CODE 65
000
  20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLS
  25 PRINT AT 11,3; INVERSE 1;"R
ESPONDE A TODO CON (S/N)"
  30 INPUT "QUIERES JUGAR CON BI
CHOS? ";A$
  40 IF A$="N" OR A$="n" THEN GO
 TO 90
  45 POKE 65084,48
  50 INPUT "NO MATAN BOMBAS? ";A
$
  60 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 65073,0: POKE 65074,0
  70 INPUT "NO MATAN BICHOS? ";A
$
  80 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 65076,0: POKE 65077,0
  90 INPUT "FUEL INFINITO? ";A$
 100 IF A$="S" OR A$="s" THEN GO
 TO 140


 110>POKE 65067,0: POKE 65068,0
 120 INPUT "FUEL=9999? ";A$
 130 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 65094,15: POKE 65095,39
 140 INPUT "CUANTAS VIDAS EXTRAS
 A LOS 25000? (1-255) ";A: IF A>
255 OR A<1 THEN GO TO 140
 150 POKE 65089,A
 160 INPUT "VIDAS INFINITAS EN L
AS DOS FASES? ";A$
 170 IF A$="N" OR A$="n" THEN PO
KE 65070,0: POKE 65071,0: POKE 6
5114,0
 180 INPUT "EXPLOSIONES? ";A$
 190 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE 65079,33
 200 CLS : PRINT AT 11,5; INVERS
E 1;"PON LA CINTA ORIGINAL";AT 1
2,8;" Y PULSA PLAY"
 210 RANDOMIZE USR 65000


  1   31FFFF3E0037DD210000 930
  2   111100CD56053EFF3711 719
  3   D702CD56053EFF371100 902
  4   C0DD210025CD5605211B 839
  5   FE11305AD5014400EDB0 1104
  6   C921FFE411FFFF0100A5 1410
  7   31FEFFEDB8AF3222F232 1530
  8   47D532A2DD32F4E73EC9 1505
  9   32C7DD3EC9325FE93E01 1174
 10   3210D921A61D22BFD321 980
 11   6C5A11A1C2010700EDB0 991
 12   C9AF320AD2C314CD0000 1066
```

DUMP: 65.000
N.º BYTES: 120





Commodore

EAGLES

Con la exclamación «A por ellos» los caballeros medievales comenzaban duras batallas que hacían más llevaderos sus ratos de ocio. Ahora la espada y la lanza han sido sustituidas por un joystick, pero el grito de guerra sigue siendo el mismo y el objetivo semejante: acabar con un numeroso grupo de enemigos, que en lugar de caballos controlan sofisticadas naves de combate. Nada mejor que este nuevo juego de Hewson para mantener las buenas costumbres.

Jugador 1.

Las balas que te dejan los satélites son mortales.

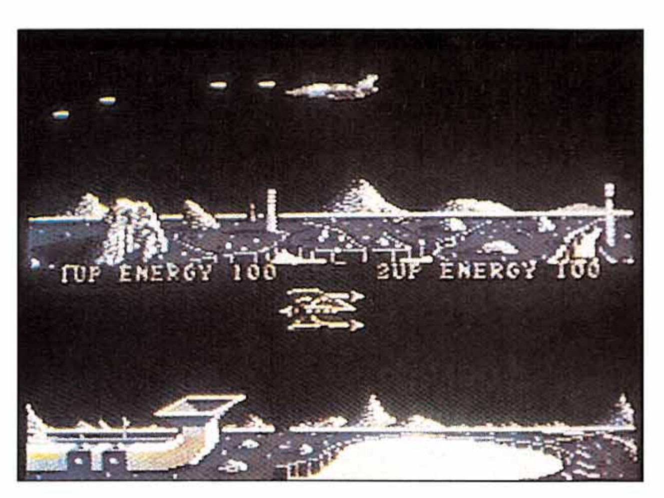
Número de vidas del 1.er jugador.

Nave enemiga o 2.º jugador.

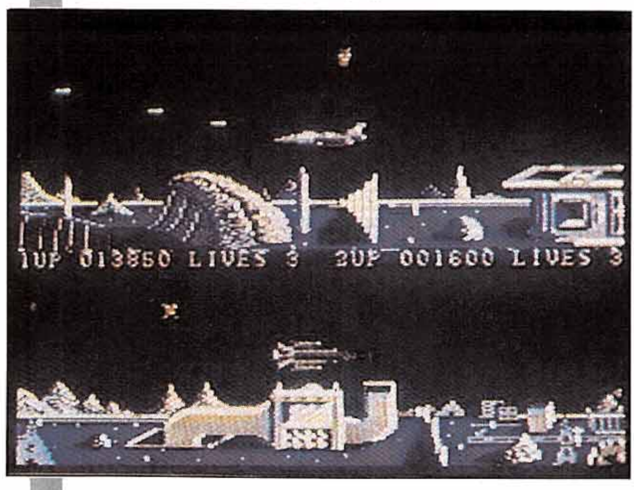
Número de vidas del 2.º jugador.

El disparo actúa aun cuando el objeto no se encuentre en pantalla.

El paisaje cambia de color en cada fase.



En la opción de un jugador, entre fase y fase encontraremos otra intercalada en la que nuestro objetivo es destruir esta nave.



Deberemos destruir los satélites para enfrentarnos al enemigo en igualdad de condiciones. Cuando éstos parpadeen podremos recogerlos.



POKES EAGLES

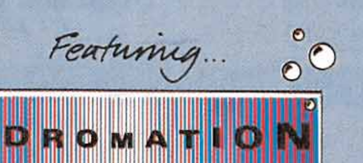
VIDAS INFINITAS......................	POKE 46481,44
	POKE 46536,44
	POKE 46515,96
	POKE 46570,96
ENEMIGOS NO DISPARAN................	POKE 6581,0
ENERGIA ILIMITADA CONTA ZETA FIGHTER.	POKE 53119,44
DEVASTATOR DEVICES ILIMITADOS........	POKE 62630,0
	POKE 62646,0
	POKE 62631,44
	POKE 62647,44

```
10 REM *** CARGADOR EAGLES
20 REM *** POR F.VERDU
30 M=49152:FORT=MTOM+93:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
35 IFS<>11669THENPRINT"ERROR EN DATAS..";:STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$<>"N"THEN50
45 POKE49206,44:POKE49209,44:POKE49214,44:POKE49217,44
50 INPUT"ENEMIGOS SIN DISPARAR (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE49222,44
60 PRINT"ENERGIA ILIMITADA CONTRA ZETA FIGHTER"
62 INPUT"(S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE49225,44
70 INPUT"DEVASTATOR DEVICES ILIMITADOS (S/N)";G$:IFG$<>"N"THEN80
75 POKE49228,44:POKE49231,44:POKE49234,44:POKE49237,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE EAGLES Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,192,141,211,3,96,160,70,185,23,192,153,167,2,136
110 DATA 16,247,76,167,2,169,180,141,143,8,169,2,141,144,8,76,16,8
120 DATA 169,196,141,59,9,169,2,141,60,9,44,9,192,76,16,8,169,44
130 DATA 141,145,181,141,200,188,162,96,142,234,181,142,179,181,162,0,142,181
140 DATA 25,141,124,207,142,166,244,142,182,244,141,167,244,141,183,244,76,64
150 DATA 204,70,86,67
```

HYDROFOOL

ZAFI CHIP

Featuring...



POCO RUIDO, MUCHAS NUECES



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION. Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid
Tel. 459 30 04. Tel. Barna 209 33 65. Télex: 22690 ZAFIR E

Raid Over Moscow, Bomb Jack, El zorro y Profanation

AMSTRAD

Soy poseedor de un Amstrad de 128 K y me dirijo a ustedes por primera vez para que me aclaren unas dudas que tengo.

1. En el «Raid Over Moscow», ¿Qué tengo que hacer para acabar el juego después de destruir las bases de misiles y habiendo llegado a Moscú?

2. Tengo un cargador de vidas infinitas para el «Bomb Jack» pero a pesar de ello no consigo llegar al final, ¿es que no tiene final?

3. En pocas líneas, ¿cuál es el planteamiento y el objetivo de el «Zorro»?, ¿para qué sirven la llave y el pañuelo?

4. Ha publicado su revista algún cargador para el «Abu Simbel Profanation», en caso negativo, ¿tienen planeado hacerlo en breve plazo?

Hans Grande Tellería
Guipúzcoa

1. En el «Raid Over Moscow», después de lo que dices hay que destruir la plaza roja y adentrarte en el kremlin para aniquilar el robot que allí se encuentra, responsable del ataque nuclear soviético.

2. El «Bomb Jack» no tiene final.

3. El objetivo del «Zorro» es rescatar a nuestra amada. Su planteamiento es clásico: recoger cosas para utilizarlas después en el lugar exacto, aderezado con un poquito de acción aquí y allá. El pañuelo nos dará puntos extras y la llave se utiliza en la cárcel, con ella liberas a los prisioneros, éstos hacen una cadena humana y te ayudan a llegar hasta Lupita.

4. El cargador de «Abu Simbel» para Amstrad está en MICROMANÍA 23 en la sección de Código Secreto.

Un poco de todo

AMSTRAD

Soy un afortunado poseedor de un Amstrad CPC 464 y me gustaría que me resolviéseis las siguientes dudas:

1. ¿Cómo se liberan los Sorceres en el juego «Sorcery»?

2. ¿Se acaba el juego «Bomb Jack»? Si es así, ¿cuándo?

3. Objetivo del «Cauldron II».

4. Objetivo del «Knight Lore».

5. Objetivo del «Alien 8».

6. Objetivo del «Night Shade».

Jose Manuel Rodrigo
Zaragoza

1. Para liberar a los Sorceres debes usar los objetivos que encontrarás en el juego, claro que no todos permiten abrir las celdas, algunos son armas, otros abren puertas o trampillas...

Para que te resulte más sencillo, ahí van los objetos que liberan los Sorceres encarcelados: pergamino, campana, libro, arpa, luna, copa de vino, corona, cáliz de oro.

2. El juego «Bomb Jack» no tiene final.

3. En el «Cauldron II», la calabaza debe matar a la bruja mediante varios objetos, éstos son: copa, hacha, corona, escudo, tijeras, pelo, libro, caldero, y debes cogerlos por este orden.

4. Tu misión en el «Knight Lore» es arrojar los elementos indicados en el caldero, para romper el hechizo que te ha convertido en hombre lobo.

5. El objetivo del «Alien 8» es reactivar los dispositivos que encontraremos en la nave, para ello utilizaremos las válvulas adecuadas, que se nos indicarán previamente.

6. Tu encarnas el papel de último habitante de la aldea Night Sade, debes liberarla de las cuatro criaturas del mal con las armas correspondientes:

Reloj .... Muerte
Mazo .... Esqueleto
Biblia .... Fantasma
Cruz .... Monje

Pyjamarama

SPECTRUM

Tengo un Spectrum Plus y les agradecería que me contestasen a las siguientes preguntas:

En el juego de «Pyjamarama»:

1. ¿Dónde está el extintor y cómo lo puedo coger?

2. ¿Cómo se entra en la sala de billar y dónde está?

3. ¿Cómo se atraviesa el fuego de la chimenea?

Iván Santos Alonso
Salamanca

1. El extintor está en la pantalla del ascensor y se coge teniendo en tu poder el martillo.

2. En la sala de billar se entra cogiendo la llave que hay en el tejado y esta pantalla está en el tercer piso la más cercana a la escalera de la izquierda.

3. Este fuego se atraviesa con el extintor.

Asterix y El Caldero Mágico

SPECTRUM

Me gustaría que me dijérais cómo se puede llegar a las mazmorras en «Axterix y el Caldero Mágico» para la versión de Spectrum.

Diego Quijada Garrido
Albacete

Para llegar a las mazmorras sólo tendrás que buscarte un legionario y dejar que te coja. Para hacer esto debes ponerte enfrente de él sin hacer ningún tipo de movimiento y así él no te matará y conseguirás que te lleve a las mazmorras.

El Misterio del Nilo

SPECTRUM

Tengo un Spectrum 48 K y quisiera que me respondiérais a esta pregunta:

En el «Misterio del Nilo», en la pantalla número 14, decíais que había que subir con Cristine. ¿Qué hay que hacer? ¿Cómo? ¿Por qué no puedo subir... ?

Luis Navalpotro Herrero
Madrid

Para poder pasar esta pantalla deberás primero matar a todos los soldados; después subir por el tronco de la palmera, recoger las bombas de la parte superior y salir por arriba para poder llegar al puente.

Cóctel de juegos

AMSTRAD

1. En el juego «Three Weeks in Paradise», ¿para qué sirve el hacha, el cubo, el huevo y la botella?

2. En el mismo juego, ¿dónde está y para qué sirve el agujero?

3. En el número 20 publicábais 100 pokes para juegos de Spectrum y Amstrad, debían cargarse con MERGE. Yo pongo (mi ordenador es el CPC 464) MERGE «SABOTEUR» (por poner un ejemplo) y el ordenador me pone en pantalla el mensaje «Flype type error», ¿es que no le pongo la instrucción adecuada?

4. En el «Ghosts'n Goblins» al llegar al tercer nivel y matar al dragón, el juego vuelve a empezar, ¿es éste el final del juego?

Nicolás Mirete
Alicante

1. El hacha sirve para cortar la cuerda de la que está atada Wilma y así poder rescatarla.

El cubo sirve para poder cogerle una pinza al cangrejo que hay en las arenas movedizas.

El huevo sirve para dejarlo en el nido y así no nos matará el águila que hay allí.

La botella sirve para una vez llena de aceite poder afilar el hacha.

2. El agujero se encuentra en una pantalla en la que hay árboles y hay un hueco marcado y sirve para poder atravesar el muro que hay en la pantalla del pozo.

3. Cuando al realizar un MERGE en un programa de Amstrad aparece el error que mencionas es debido a que el fichero que hemos intentado cargar en el ordenador no es en Basic.

4. El «Ghosts'n Goblins» se acaba al llegar a una pantalla en la que hay dos arpías y una princesa, y cuando hayas matado a las dos arpías rescataremos a la princesa y habremos acabado el juego. Si tú no puedes llegar a esta pantalla será un fallo de tu programa.

En la variedad está el gusto

AMSTRAD

Soy un usuario de un Amstrad CPC 472 y quisiera que me respondieran las siguiente cuestiones:

1. En el juego «Pyjamarama», ¿para qué sirve la pantalla de los videojuegos?

2. Desearía que me dijeran la clave de acceso a la segunda fase del «Army Moves».

3. En «Billy el barriobajero», ¿cómo puedo llegar a coger la espada?

4. ¿Por qué en los juegos de Dinamic no funcionan los pokes aunque el juego sea original?

5. Y también preguntarles si van a sacar pronto los pokes del Arkanoid.

Ángel Mario Torrija Ruiz
Villarejo de Salmanes
(Madrid)

1. La habitación de los videojuegos sirve para que al completar el ciclo aumenten tus vidas en una.

2. La clave del «Army Moves» es 15372.

3. Para coger la espada prueba a darle la guitarra al saxofonista que la protege.

4. Los pokes funcionan perfectamente si el juego es original, pero debes tener en cuenta:

— Los cargadores son para los juegos en cinta.

— Los pokes sueltos sólo se pueden introducir en los programas desprotegidos, colocándolos antes del call que aparece en los cargadores. Para las cargas protegidas debes utilizar los cargadores que aparecen en la sección «Patas Arriba».

5. Los pokes del «Arkanoid» están en el número 24 de MICROMANÍA del mes de junio.

Varios juegos

SPECTRUM

Desearía que aclararais las siguientes cuestiones:

1. Compre varios juegos, entre ellos «Sky Fox», «Short Circuit», «Profanation», etc... todos me cargan normalmente pero al final se bloquean. He probado todos los volúmenes y azimuts pero es imposible. En cambio si lo cargo en el ordenador de un amigo mío funciona normalmente ¿a qué se puede ser debido?

2. En el «Ramón Rodríguez», al llegar a las segundas flechas se hunde el suelo, ¿cómo puedo pasarlas?

3. En el «Dustin», ¿quién da la estatua y el antídoto? ¿Qué debo hacer en el «Fairlight II»?

4. ¿Vais a sacar algún poke para el «Army Moves»?

Eduardo Pequeño Rodríguez
Asturias

1. Sin duda, estos problemas se deben a tu cassette. Con paciencia podrás resolver este inconveniente, aunque también debes tener en cuenta que si has movido muchas veces el azimut de tu cassette el tornillo puede moverse con facilidad. Sería aconsejable que te compres un nuevo cassette.

2. Para pasar esa pantalla de las flechas sólo tendrás que ir saltando por los bloques de piedra que no se hunden y así hasta que consigas atravesarla.

3. En el «Dustin», la estatua te dará el druida a cambio de dinero y los antídotos los podrás encontrar tirados en el suelo. El objetivo del «Fairlight II» es volver a encontrar el libro de la luz que se encuentra en algún lugar del bosque.

4. En la sección «Código Secreto» de MICROMANÍA se facilitan algunos pokes y trucos para el «Army Moves».

En este mismo número en la sección de «Patas Arriba» encontrarás la solución a este juego.

Fist II y Back to Skoo

SPECTRUM

Me gustaría que resolvieran unas dudas que tengo con los siguientes juegos:

1. En el «Fist II» observo que siempre encuentro las mismas pantallas (cuevas, montañas), sabiendo que existen otras distintas. Por eso me dirijo a ustedes preguntándoles cómo puedo llegar a ellas, y cómo puedo encontrar al Señor de la Guerra.

2. En el «Back to Skool», ¿cómo puedo conseguir el jerez? En la revista número 19 vi la solución para no caerme de las macetas, pero sigo cayéndome, entonces pregunto, ¿hay que hacerlo en un momento determinado? o ¿es que lo hago en una maceta equivocada?

Antonio Gómez
Madrid

1. Para llegar a otras pantallas y conseguir tu objetivo deberás entregar los papiros en sus correspondientes santuarios y entonces llegarás a nuevas pantallas.

2. El jerez está en un armario del colegio femenino y éste sólo está abierto en horas de clase por lo que tendrás que escaparte y cuando estés allí sólo tendrás que saltar para conseguirla.

Para no caerte de las macetas al subirte deberás apretar la tecla D hacia delante para no caerte.

Kung-fu Master y Dragon's Lair

AMSTRAD

Mi ordenador es un Amstrad 6128 y tengo estas dudas:

1. ¿Cómo se puede pasar en el juego «Kung-fu master» la última pantalla?

2. ¿Han publicado en algún número el juego «Dragon's Lair» en la sección «Patas Arriba»?

Si lo han hecho díganme en qué número.

Javier Ortega
Zaragoza

1. Sólo conseguirás pasar esta pantalla con mucho tiempo y habilidad, de todas maneras si tanto lo deseas ahí tienes un poke que te facilitará las cosas:

— &79DF&CE

— &79DE,0 (vidas)

2. Hasta ahora sólo ha salido para Spectrum en el número 19, pero no desesperes.

Skool Daze

SPECTRUM

Os escribo para ver si podríais ayudarme a resolver ciertos problemas concernientes al programa «Skool Daze».

1. ¿Qué se tiene que hacer para terminar el juego?

He cogido todos los escudos y he golpeado a los profesores, el de geografía, naturales y el director me ha dado una letra que no sé para qué es, luego he golpeado al de historia esperando que me diga la batalla y no me ha dicho nada. He probado todos los métodos para lograr mi propósito y no lo he conseguido.

2. ¿Podríais darme algún poke de este programa, aunque sea el de «copias Infinitas»? Gracias.

Ivan Guasch Maix
Tarragona

1. Para acabar el juego tienes que tener cuatro letras, las tres que tú tienes y una cuarta que la conseguirás entrando en la clase de historia y contestando a una batalla que él preguntará, si lo contestas bien te dará como premio la cuarta letra.

2. En la revista MICROMANÍA extra número 2 aparece un cargador para este juego.

Dynamite Dan y Saboteur

AMSTRAD

Me he animado a escribiros para plantearos dos dudas (mi ordenador es un Amstrad CPC 464):

1. En el juego «Dynamite Dan», ¿cómo se logra salir de la cámara acorazada cuando has recogido los planos?

2. En el juego «Saboteur», ¿podríais decirme dónde se encuentra la bomba en cada fase? También me gustaría saber qué ocurre en el Spectrum.

José David Herola
Madrid

1. Tras haber recogido los planos debes hacer lo siguiente:

Colócate sobre la red elástica y, cuando el monje se aleje, acércate al extremo derecho todo lo que puedas, pero sin caerte, de forma que los pies aparezcan fuera de la línea roja y la espalda forme una línea recta con las piernas, salta una vez hacia arriba y otra vez a la derecha, de esta manera irás a parar sobre el proyector de rayos y desde ahí te será fácil alcanzar la salida.

2. La bomba, tanto en Amstrad como en Spectrum, se encuentra en las siguientes pantallas del mapa publicado en MICROMANÍA número 10.

Nivel 1 y 2 .. Pantalla 90
Nivel 3 ...... Pantalla 45
Nivel 4 ...... Pantalla 27
Nivel 5 ...... Pantalla 29

Un quinteto muy especial

COMMODORE

1. ¿Dónde están las cerillas en el Nosferatu?

2. ¿Cómo se mueven las rocas en el Time Tunnel?

3. ¿Cómo se esquiva la calabaza en la puerta verde del Cauldron?

4. ¿Qué hay que hacer con el camión que sale en el Green Beret?

5. ¿Cómo se esquivan los soldados de la segunda planta del Dummy Run?

Tengo un Commodore 64.

Alejandro Jiménez Cid
Zaragoza

1. Las cerillas están en la última pantalla de la biblioteca, en una habitación secreta a la que se accede con la escalerilla colocada en cierto punto de las estanterías de los libros.

2. Si te refieres a las que cuelgan, bastará con darles un certero disparo, que hará que caigan al suelo. Si son las que ya están en el suelo, podrás recogerlas fácilmente con el botón de disparo.

3. Para poder ser inmune a esa calabaza, antes tendrás que recoger los ocho elementos del hechizo contra el Señor de las calabazas, que son: el frasco de esencia, el cofre de polvos mágicos, el murciélago, la planta carnívora, la bola de fuego, el sapo, el esqueleto y el lagarto. Todos estos elementos están parpadeando, diferenciándose así de los demás.

4. Con el camión no hay que hacer nada, sino contra lo que lleva dentro: una oleada de enemigos,para los cuales es muy recomendable llevar el lanzallamas. De todas formas, en el número 18 de MICROMANÍA encontrarás un cargador para este juego.

5. Para que los soldaditos no maten, habrá que llevar la escopeta, pero eso sí, cargada. Esto se consigue cogiendo el tapón y la escopeta vacía.

Laberinto

COMMODORE

Les escribo para ver si me pueden resolver un problema que me ha surgido en el juego Laberinto para Commodore.

1. Cuando llego a «The castle of the goblin king», pido piedras a Ludo, y con ellas mato a todos los goblins, después tiro a los escudos, que cambian de color, pero no sé cómo abrir la puerta para salir de allí (si es que se sale por la puerta). ¿Podrían resolvérmelo?.

Gonzalo Aguilera
Madrid

1. ¿Seguro que no funciona con «Open Door»? Prueba a usar el tronco, «Use Log», contra la puerta. Eso suponiendo que lo hayas cogido antes. El tronco está en el pasillo en el que se encuentra Hoggle. Recuerda que has de ponerte pegado a la puerta.

Nosferatu, Viernes 13

COMMODORE

Tengo un Commodore 64, y quisiera saber las siguientes cosas:

1. ¿Cuándo se acaba el Viernes 13?

2. En la primera parte del Nosferatu, como decís, las escrituras casi nunca están en el piso de arriba, y como lo único que da luz en los sótanos son las escrituras y una lámpara encendida (Lit lamp); ¿dónde están las cerillas?

3. En el Nosferatu, ¿cómo te puedes librar de los vampiros?

4. En el Nosferatu, ¿para qué sirven las velas, la espada (Sword) y el crucifijo?

Pablo Escutia
Madrid

1. El juego Viernes 13 no tiene final. Una vez hayas jugado con todos los personajes, vuelve a empezar con el primer carácter de los que podemos dirigir.

2. Se encuentran en la última pantalla de la biblioteca, en una habitación secreta a la cual se accede colocando la escalerilla en un punto justo de la pared, y subiéndose a ella.

3. Si coges la espada, y pulsas el botón cuando te estén atacando, los matarás.

4. La espada, contra los vampiros. Los demás objetos no tienen utilidad.

Suscríbete ahora a

MICRO Manía
Sólo para adictos

y recibirás como regalo estos magníficos RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las VENTAJAS de la tarjeta de crédito



Un número más de regalo en tu suscripción y la posibilidad de realizar el pago atrasado

Envíanos hoy mismo el cupón que figura en la solapa de la última página.

También puedes suscribirte por teléfono (91) 734 65 00